

**PENINGKATAN UMKM DESA WISATA WAYANG
KEPUHSARI, MANYARAN, WONOGIRI MELALUI
PERANCANGAN DISPLAY PRODUK SOUVENIR MELALUI
FIGUR PUNAKAWAN**

LAPORAN PENELITIAN TERAPAN (KELOMPOK)



Oleh :

Ketua :

Amir Gozali, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0002026301

Anggota :

Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0004106909

Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds
NIDN. 0019047102

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor : SP DIPA.042.01.2.400903/2019
Tanggal 23 Juli 2019

Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Sesuai
dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Program
Penelitian Terapan (Kelompok) Tahun Anggaran 2019
Nomor : 12252/IT6.1/LT/2019

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA
OKTOBER 2019

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian

: Peningkatan UMKM Desa Wisata Wayang Kepuhsari,
Manyaran, Wonogiri Melalui Perancangan Display Produk
Souvenir Melalui Figur Punakawan

Ketua Peneliti

- a. Nama Lengkap : Amir Gozali, S.Sn., M.Sn
- b. NIP : 197406212008121002
- c. NIDN : 0021067404
- d. Jabatan Fungsional : Lektor
- e. Jabatan Struktural : -
- f. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain/Jurusan Seni Murni
- g. Alamat Institusi : Jl. Ki Hajar Dewantara 19, Kerting, Surakarta
- h. Telp/Faks/Email : 0271-647658, Fax. 646175
- i. Email : direct@isi-ska.ac.id

Anggota I

- a. Nama Lengkap : Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn
- b. NIP : 196910041999031001
- c. Jurusan : Desain

Anggota II

- a. Nama Lengkap : Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn, M.Ds
- b. NIP : 197104191999031002
- c. Jurusan : Desain

Lama Penelitian Keseluruhan

: 6 bulan

Pembiayaan

: Rp. 16.500.000,- (Enam Belas Juta Lima Ratus Ribu Rupiah)

Surakarta, 30 Oktober 2019

Mengotahui,

Dekan FSRD ISI Surakarta

Ketua Peneliti Terapan

Joko Budriyanto, S.Sn., M.A
NIP. 197207082003121001

Amir Gozali, S.Sn., M.Sn
NIP. 197406212008121002

Menyetujui,
Ketua LPPMRPPM ISI Surakarta

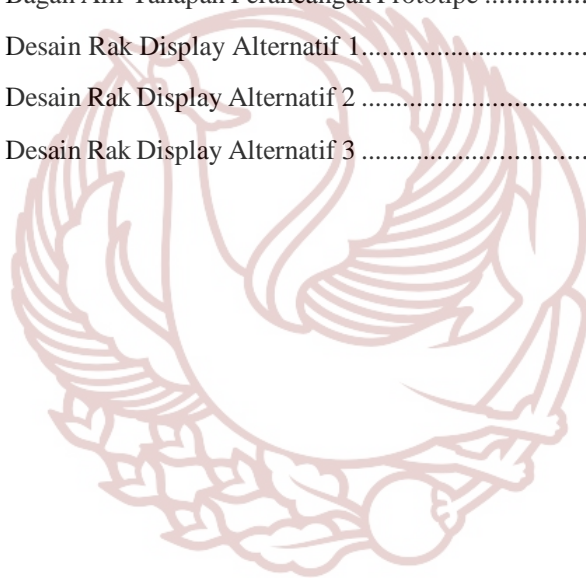
Dr. Slamet, M.Hum
NIP. 196705271993031002

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
ABSTRAK	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Khusus	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Urgensi Penelitian	6
F. Uraian Singkat Hasil Karya Penelitian Terapan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Pustaka Acuan	8
B. Hasil Penelitian Yang Sudah Dicapai	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Tempat dan Waktu Penelitian	22
B. Pendekatan Penelitian.....	22
C. Sumber Data	22
D. Pengumpulan Data	22
E. Model Analisis	23
F. Strategi Perencanaan dan Perancangan Karya Seni	23
BAB IV PERANCANGAN DISPLAY PRODUK SOUVENIR MELALUI FIGUR PUNAKAWAN	26
A. Metode Perancangan Rak Display melalui <i>Quality Function Deployment (OFD)</i>	26
B. Hasil Rancangan	27
C. Metode Perancangan Media Promosi Animasi	27
BAB V METODE PENELITIAN.....	30
A. Kesimpulan	30
B. Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	33

Daftar Gambar

Gambar 1.	Produk Unggulan di UMKM Asta Kenya Art di Desa Kepuhsari	5
Gambar 2.	Tokoh Semar	14
Gambar 3.	Tokoh Gareng	15
Gambar 4.	Tokoh Petruk	15
Gambar 5.	Tokoh Bagong	16
Gambar 6.	Punakawan	17
Gambar 7.	Ragam Media Figur Punakawan	18
Gambar 8.	<i>Diagram Fishbone</i> Penelitian Terapan Display Produk Souvenir UKM Kenya Art, Kepuhsari, Manvaran	23
Gambar 9.	Bagan Alir Tahapan Perancangan Prototipe	25
Gambar 10.	Desain Rak Display Alternatif 1	27
Gambar 11.	Desain Rak Display Alternatif 2	28
Gambar 13.	Desain Rak Display Alternatif 3	29



ABSTRAK

Aspek potensi dan kondisi wilayah menjadi pertimbangan untuk mewujudkan Desa Wisata Kriya Wayang Kreatif yang dalam aspek desa wisata, seni budaya tradisi dan *entrepreneurship* dalam pemberdayaan masyarakat desa untuk mengembangkan kerajinan, seni kriya sungging wayang, beragam souvenir oleh UKM Asta Kenya Art dan paket wisata yang dikelola POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) Tetuka yang akan dikembangkan di Desa Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri, Jawa Tengah yang layak dikunjungi wisatawan domestik dan asing. Penelitian penciptaan seni ini untuk upaya mengoptimalisasikan promosi dan informasi produk UMKM Kenya Art di Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri, sehingga produk hasil dari pengrajin lokal mampu menarik dan dibeli oleh para wisatawan lokal maupun dari luar negeri. Adapun secara khusus target yang akan dituju adalah (a) Penciptaan display yang unik dan menarik dengan mengambil karakter punakawan sebagai sumber ide, dan (b) Optimalisasi UMKM Kenya Art, Kepuhsari agar lebih berkembang dan meningkat dari aspek penjualan produk souvenir. Mendesain selalu berhubungan dengan alat untuk memproses (data/informasi), subyek yang diproses (masalah) dan pemroses (pendesain).

Metode penelitian pendekatan penciptaan seni ini berlokasi di wilayah Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri, sumber data meliputi lokasi desa wisata wayang itu sendiri, referensi seputar pernacangan display, kajian desain interior, dan narasumber yang kompeten dan terkait penelitian terapan tersebut. Metode penelitian pendekatan penciptaan seni ini berlokasi di wilayah Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri, sumber data meliputi lokasi desa wisata wayang itu sendiri, referensi seputar pernacangan display, kajian desain interior, dan narasumber yang kompeten dan terkait penelitian terapan tersebut. Perolehan data diambil dari observasi, pengumpulan dan analisis data, sedangkan proses perancangan display dengan mengambil karakter punakawan sebagai sumber ide melalui metode perancangan rak display melalui *Quality Function Deployment (QFD)*, melalui 4 (empat) tahapan yaitu : Perencanaan Produk, Perencanaan Desain, Perancangan Proses (*Process Planning*), dan Perancangan Produksi (*Production Planning*).

Rencana kegiatan yaitu pemilihan karakter figur punakawan yang disesuaikan dengan segmentasi konsumen, aspek ergonomis display, dan penataan lokasi display di sentra UMKM Kenya Art, Kepuhsari. Hasil penelitian terapan ini berupa perancangan display dengan mengambil karakter punakawan sebagai sumber ide diharapkan dapat meningkatkan akan keberadaan dan meningkatkan penjualan produk dari sentra UMKM Kenya Art, Kepuhsari di Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri.

Kata kunci : *Display, Punakawan, Media Promosi, Metode Quality Function Deployment, Desa Wisata Wayang Kepuhsari.*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni tradisi wayang kulit, tidak bisa dilepaskan dari budaya masyarakat kita sejak dulu, dimana salah satunya proses pembuatan wayang kulit yang ada dan tumbuh di masyarakat kita. Potensi lain yang terkait adalah potensi sentra industri pembuatan wayang yang dikelola oleh masyarakat menjadi obyek destinasi wisata yang punya prospek tinggi dan unik. Istilah pariwisata berkembang sangat cepat, dimana pariwisata bukan lagi hanya sebagai sektor ekonomi, tetapi suatu fenomena sosial budaya yang menghasilkan pendapatan bagi masyarakat, daerah maupun negara. Desa wisata sebagai bagian dari pariwisata dapat dimaknai sebagai suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku di suatu desa.

Aspek potensi dan kondisi wilayah menjadi pertimbangan untuk mewujudkan Desa Wisata Kriya Wayang Kreatif yang dalam aspek desa wisata, seni budaya tradisi dan *entrepreneurship* dalam pemberdayaan masyarakat desa untuk mengembangkan kerajinan, seni kriya sungging wayang, beragam souvenir oleh UKM Asta Kenya Art dan paket wisata yang dikelola POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) Tetuka yang akan dikembangkan di Desa Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri, Jawa Tengah yang layak dikunjungi wisatawan domestik dan asing.

Desa wisata sebagai bagian dari pariwisata dapat dimaknai sebagai suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku di suatu desa. Definisi dari desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Nuryanti, 1993) dalam Nuryanto Adhi (2016 : 3). Terdapat dua konsep yang utama dalam komponen desa wisata, yaitu akomodasi dan atraksi. Akomodasi maksudnya adalah sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk.

Sedangkan atraksi meliputi seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta *setting* fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif seperti : kursus tari, bahasa dan lain-lain yang spesifik. Sedangkan Edward Inskeep, dalam bukunya *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach*, (1991 :166) memberikan definisi : *Village Tourism, where small groups of tourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment*, artinya bahwa wisata pedesaan dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional, sering di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat.

Masyarakat Desa Kepuhsari masih tergantung pada sektor pertanian sebagai sumber mata pencaharian, karena letak geografisnya yang hanya mengandalkan musim saja, maka masyarakat desa Kepuhsari juga menekuni dan melestarikan warisan dari leluhur yaitu membuat wayang kulit atau *tatah sungging* yang sudah mendarah daging bagi penduduk khususnya di Dusun Kepuh Tengah hampir setiap rumah memiliki 1 (satu) anggota keluarga yang memiliki kemampuan menatah wayang kulit. Memiliki potensi sebagai desa produksi wayang kulit, menurut data dari Diperindagkop Kabupaten Wonogiri (2014), masyarakat dalam meningkatkan dan memperluas diversifikasi produk unggulan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat melalui kerajinan kerajinan (*handicraft*), melalui menciptakan kerajinan berupa *dakon* kayu, topeng, mainan tradisional, hiasan dinding, sketsel, dan beragam produksi kerajinan untuk cinderamata.

Sejak tahun 2012, Desa Kepuhsari telah menerima beberapa pelatihan dan pembinaan, dan sejak saat itu dicanangkan sebagai Desa Wisata Budaya Wayang (*Wayang Village*), mulai aktif beroperasi sejak September 2013 dan diresmikan pada tanggal 28 November 2014. Desa wisata budaya ini menawarkan paket-paket wisata edukasi Budaya Indonesia, khususnya wayang kulit, yang terdiri dari *homestay (live-in)*, workshop tatah sungging wayang kulit, workshop gamelan dan mendalang, serta workshop lukis kaca. Saat ini seluruh kegiatan wisata di Desa Kepuhsari sudah mulai dikelola oleh Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata) setempat. Dimana seni tradisional tersebut masih berakar dari seni budaya leluhur, oleh sebab itu disamping ada sentra pembuatan wayang kulit dan kerajinan

(*handycraft*), masih terdapat beragam budaya yang dilestarikan warga desa, diantaranya ada seni gamelan, seni tari tayub, karawitan, seni reog, seni pertunjukan pedalangan, sanggar dalang anak, pesinden anak, wiyogo anak, kelompok musik rebana dengan bahasa Jawa dan kelompok pencak silat.

Seni wayang tumbuh dan berkembang, dimana disana terdapat pusat sanggar wayang kulit tempat para dalang cilik/pelajar bisa berlatih dan mempersiapkan diri untuk pertunjukkan wayang kulit apabila ada kunjungan wisata budaya baik oleh wisatawan asing maupun domestik, selain itu untuk pelestarian kegiatan seni membuat wayang kulit dengan dimasukkan pada kurikulum muatan lokal (mulok) di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah di Kecamatan Manyaran.

Sebagai ikon desa wayang, Kepuhsari memiliki aneka obyek wisata, diantaranya air terjun Banyu Nibo, *gazebo* permanen, tempat berwisata bersama keluarga, dan wahana bermain anak-anak, Partisipasi warga dalam kegiatan pagelaran seni budaya yang setiap beberapa bulan sekali dilaksanakan, diantaranya seni pedalangan, karawitan, pentas seni dan pameran budaya di Sanggar Asta Kenya Art dan aneka pameran kuliner khas daerah perlu mendapatkan perhatian dan pendampingan, sehingga terwujud pemberdayaan masyarakat yang lebih profesional dan berkelanjutan.

Keberadaan sentra industri kecil yaitu UMKM Asta Kenya Art, memiliki potensi seni berupa sanggar pendidikan dan pelatihan pembuatan wayang tatah sungging, berperan dalam peningkatan wawasan dan keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya lokal. Sanggar tersebut memiliki kegiatan rutin, yaitu *Lir-ilir* yang dilaksanakan setiap bulan purnama, "*wayangan*" pentas wayang kulit, dan pentas seni tari tradisional Jawa. Terbuka bagi masyarakat umum tentang karya seni wayang kulit. Peralatan di dalam sanggar, keberadaannya berjumlah terbatas yaitu dua buah alat untuk membuat wayang kulit (tatah sungging) dan seperangkat alat lainnya yang mendukung. Para pemain warga Kepuhsari untuk berlatih dan memainkan alat musik tradisional tersebut terbatas, sehingga diperlukan pemberdayaan masyarakat untuk melestarikan wayang kulit, sejarah mencatat bahwa tari lesung merupakan cikal bakal berdirinya desa Kepuhsari yaitu desa wayang.



Gambar 1. Produk Unggulan di UMKM Asta Kenya Art di Desa Kepuhsari
Sumber : Dokumentasi Bappeda Kab. Wonogiri, 2018

Makanan khas yang menjadi ikon di Sanggar tersebut adalah *Sayur Lombok Ijo Krecek* menjadi faforit menu bagi para pengunjung bahkan dari wisatawan asing pun sudah mulai berdatangan memesan paket khusus disamping menikmati sajian tari dan musik gending-gending Jawa juga disajikan makanan dengan kuliner khas masakan Jawa. Seni pertunjukan wayang kulit di Sanggar Asta Kenya Art untuk menyambut wisatawan lokal maupun asing yang tertarik terhadap kesenian wayang. Sudah memiliki tempat untuk menjual *souvenir* wayang dan cinderamata berbasis wayang, namun belum maksimal isinya karena kurangnya mitra dengan UKM lain, serta belum maksimalnya penataan baik ruang maupun display produk souvenir.

Maka disinilah peran dari disiplin ilmu desain interior sangat memperhatikan perencanaan dan perancangan ruang yang tidak terlepas dari aspek organisasi ruang, sirkulasi, elemen pembentuk ruang, estetis, tata kondisi ruang yang dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi manusia juga terhadap benda atau barang yang berada di dalamnya untuk suatu tujuan tertentu. Tampilan etalase umumnya berfungsi untuk meningkatkan perhatian pada toko atau menghasilkan kunjungan toko yang tidak direncanakan, sedangkan dampaknya pada gambar toko tetap tidak diketahui (Cornelius, Natter, & Faure, 2010).

Berdasarkan latar belakang tersebut dicoba untuk mengembangkan solusi berupa perancangan display dengan karakter punakawan yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi dan sekaligus ruang pajang (display) souvenir maupun produk dari UMKM Kenya Art, Kepuhsari dalam menunjang keberadaan Desa Wisata Wayang Kepuhsari tersebut.

B. Rumusan Masalah

Melalui serangkaian baik dari observasi awal dan beberapa referensi, maka didapatkan beberapa rumusan masalah dalam penelitian terapan ini yaitu :

1. Bagaimanakah karakter figur punakawan yang sesuai dan dapat diterapkan dalam perancangan display produk souvenir di UMKM Kenya Art, Kepuhsari?
2. Bagaimanakah aspek ergonomis dalam perancangan display produk souvenir di UMKM Kenya Art, Kepuhsari dengan karakter figur punakawan?

C. Tujuan Khusus

Secara umum tujuan dari penelitian terapan ini untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan perancangan media promosi berupa display produk souvenir UMKM Kenya Art dengan sumber ide berupa figur punakawan untuk meningkatkan penjualan, media promosi, informasi, sekaligus mendukung keberadaan di Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran. Adapun tujuan khusus secara rinci yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah :

Tabel 1. Tujuan Penelitian Terapan

Tujuan	Luaran
Peningkatan UMKM Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri Melalui Perancangan Display Produk Souvenir Melalui Figur Punakawan	Figur punakawan sebagai sumber ide perancangan display produk souvenir UKM Kenya Art, Kepuhsari.
	Perancangan display produk UKM Kenya Art yang menarik dan fungsional, serta dapat meningkatkan penjualan produk souvenir
	Luaran penelitian terapan ini, yaitu : a. Naskah publikasi ilmiah. b. Presentasi hasil Penelitian Terapan. c. Desain/Model/Prototype Display Produk Souvenir d. Pengajuan Hak Cipta

D. Manfaat Penelitian

1. Perancangan display produk UKM Kenya Art, Kepuhsari melalui karakter figur punakawan yang menarik dan fungsional, serta dapat meningkatkan penjualan produk souvenir.

2. Pemilihan dan perancangan strategi penataan display produk souvenir dikaitkan dengan lokasi UKM Kenya Art, Kepuhsari Rancangan display produk souvenir yang melalui kajian desain dan ergonomi untuk mewujudkan prototipe yang berfungsi maksimal.
3. Karya desain ini melibatkan beberapa bidang kajian, baik kriya, desain interior, desain komunikasi visual dan seni kriya akan mencoba merangkai sebagai sebuah kolaborasi.

E. Urgensi Penelitian

Aspek penting sebuah display produk berperan besar dalam menarik pengunjung atau konsumen untuk melihat, sekaligus untuk menarik minat untuk mengkonsumsi atau membeli produk yang ditawarkan, dimana urgensi keutamaan dalam penelitian terapan ini dapat dijelaskan dibawah ini :

- a. Penataan display produk souvenir diharapkan untuk meningkatkan baik segi ekonomi masyarakat melalui kualitas produk souvenir.
- b. Model penciptaan seni ini dapat menjadi sebagai acuan untuk mengembangkan rancangan display yang tematik disesuaikan tema obyek wisata tersebut.
- c. Peningkatan aspek pariwisata melalui penataan display produk souvenir ini sehingga dampak yang diharapkan dapat menaikkan jumlah wisatawan baik dari luar negeri maupun domestik.

F. Uraian Singkat Hasil Karya Penelitian Terapan

Uraian proses tahapan dalam penelitian terapan ini, terdiri dari 3 (tiga) tahapan, yaitu :

- a. Observasi akan karakter figur punakawan baik secara fisik dan visual untuk dijadikan sumber ide perancangan display produk souvenir UKM Kenya Art, Kepuhsari.
- b. Penyusunan konsep display yang secara estetis, fungsional dan ergonomis sesuai kaidah dalam perancangan desain.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Perancangan display produk souvenir tidak lepas dari aspek desain interior, dimana ukuran, standardisasi, kenyamanan dan unsur lainnya sangat saling berkaitan untuk menghasilkan produk rancangan yang berfungsi maksimal, yaitu menarik wisatawan untuk melihat produk souvenir di dalam display agar bisa membeli sebagai cinderamata di Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri tersebut.

A. Pustaka Acuan

Pedoman dalam perancangan ini didapat dari beberapa referensi sebagai pustaka acuan yang akan dibagi dalam beberapa bagian secara garis besar, sebagai berikut :

1. Display Produk Sebagai Faktor Penting Pemasaran dan Penjualan Souvenir

Selain aktivitas manusia, bentuk, bahan dan warna juga harus diperhatikan untuk menciptakan citra dan membuat alternatif pilihan bahan dan warna yang nyaman dan serasi dengan suasana ruangnya. Analisis lebih lanjut yakni bentuk dan fungsi (kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan anatomi tubuh manusia), analisis ergonomi (analisis *human factor*, kesesuaian antara kebutuhan furnitur dengan aktivitas manusia bekerja, memberikan kenyamanan dan menghindari sedini mungkin kecelakaan kerja), analisis *anthropometri* (furnitur harus sesuai dengan ukuran tubuh manusia dan kebebasan tubuh bergerak), analisis material (karakter bahan dan tekstur), analisis struktur dan konstruksi (bahwa desain harus aman, kuat dan mudah dalam pembuatan), analisis hardware dan accessories (sesuai dengan gaya desain), dan analisis warna (warna memiliki karakteristik dan dampak estetis psikologis bagi manusia), dan hal terpenting yang terkait dengan aktivitas gerak manusia adalah analisis fungsi yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna. (Wardani, 2010 : 33).

Proses desain selalu melalui langkah analisis yang terkait dengan kondisi ruang, faktor lingkungan dan budaya, serta tuntutan manusia saat ini dan masa yang akan datang, sebab pada prinsipnya proses desain adalah usaha menjawab, mewujudkan dan memperbaiki taraf hidup manusia. Mendesain adalah mencari kebenaran dalam estetika. Ia tidak semata berkenaan dengan persepsi visual-fisikal saja, namun mencakup pula konsep yang abstrak, yakni yang benar, teratur dan berguna (Widagdo, 2006:3). Desain adalah upaya kreatif dalam perencanaan dan pembuatan sesuatu yang memiliki kegunaan, dengan mengutamakan prinsip kenyamanan dan pencapaian suatu kepentingan tertentu, bisa berupa sistem (kesatuan fungsi), komposisi (susunan materi), barang (benda pakai), produk (benda fungsional yang dibuat industri), artefak (objek kebudayaan) yang dibuat untuk mencapai kepentingan tertentu (Miyazaki dan Dudy Wiyancoko, 2006).

Sentra UKM Kenya Art, Kepuhsari ditujukan sebagai etalase bagi wisatawan untuk dapat menikmati beragam produk yang dihasilkan dari sentra kerajinan tersebut yang semuanya mendukung potensi Desa Wisata Wayang Kepuhsari ini, sehingga penataan dan aspek lainnya sangat diperlukan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar lokasi atau sebuah tempat agar menarik perhatian pengunjung, seperti dipaparkan oleh Oka A, Yoeti (2006 : 14) yang menjelaskan antara lain :

1. Penampilan (*apperance*) pintu masuk ruang kedatangan utama tanda-tanda penunjuk arah bagi pengunjung termasuk informasi yang tersedia di bagian karcis.
2. Pola arus (sirkulasi) pengunjung yang mengikuti tata letak (*lay out*) yang logis.
3. Display, presentasi dan informasi yang memadahi dan tersedia dengan mudah, termasuk daya dukung bahan audio, *tape*, *guide*, dan lain-lainnya.
4. Penempatan dan tata letak kegiatan atraksi penunjang di lokasi.
5. Lokasi serta tata letak berbagai fasilitas yang tersedia di museum.

Bagian dari sebuah karya dari produk yang digunakan oleh manusia, maka display produk souvenir ini harus memenuhi kaidah-kaidah desain, salah satu aspek ergonomi. Pengertian dari ergonomi oleh Suptandar, J. Pamudji (1999 : 51),

merupakan ilmu yang mempelajari kondisi manusia baik fisik maupun segala hal yang berkaitan dengan ke 5 (lima) panca indera manusia. Kondisi fisik manusia meliputi kerja fisik, efisiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk suatu obyek, konsumsi kalori, kelelahan dan pengorganisasian sistem kerja. Sedangkan yang berkaitan dengan panca indera manusia antara lain pengelihatn, pendengaran, rasa panas/dingin, penciuman dan keindahan/kenyamanan.

2. Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran Sebagai Obyek Wisata Tematik

Lokasi Desa Kepuhsari merupakan desa yang terluas yang memiliki wilayah geografis dengan luas wilayah desa 1566, 3445 Ha dan luas Kecamatan Manyaran 8166, 0680 Ha dengan berupa wilayah administrasi terdiri dari 2 Kelurahan, 5 Desa, 87 RW dan 283 RT. Jarak 31 km sebelah barat Kota Wonogiri, sedangkan dari ibukota propinsi (Semarang) sejauh 191 Km, dan dari ibukota negara : 810 Km dengan ketinggian sekitar 238 m dari permukaan air laut. Batas wilayah sebelah Utara, yaitu Kabupaten Sukoharjo, sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Selogiri, Wonogiri dan Wuryantoro, sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Wuryantoro dan Eromoko, di sebelah Barat berbatasan dengan propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Kondisi wilayahnya berupa daerah pegunungan yang berbukit-bukit dan berbatu, jenis tanah didominasi oleh tanah merah, lahan pertanian umumnya lahan kering dan sumber air relatif jarang.

Salah satu yang mendeskripsikan desa wisata adalah Peraturan Menteri Kebudayaan Dan Pariwisata Nomor : PM.26/UM.001/MKP/2010 Tentang Pedoman Umum Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (Pnpm) Mandiri. Desa Wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.

Menurut Priasukmana dan Mulyadin (2001 : 56), Desa Wisata merupakan suatu kawasan pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian pedesaan baik dari kehidupan sosial ekonomi, sosial budaya, adat istiadat, keseharian, memiliki arsitektur bangunan dan struktur tata ruang desa yang khas, atau kegiatan perekonomian yang unik dan menarik serta mempunyai potensi untuk dikembangkanya berbagai komponen kepariwisataan,

misalnya atraksi, akomodasi, makanan-minuman, cinderamata, dan kebutuhan wisata lainnya. Desa wisata biasanya berupa kawasan pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik khusus yang layak untuk menjadi daerah tujuan wisata. Di kawasan ini, penduduknya masih memiliki tradisi dan budaya yang relatif masih asli. Selain itu, beberapa faktor pendukung seperti makanan khas, sistem pertanian dan sistem sosial turut mewarnai sebuah kawasan desa wisata. Di luar faktor-faktor tersebut, sumberdaya alam dan lingkungan alam yang masih terjaga merupakan salah satu faktor penting dari sebuah kawasan desa wisata.

Desa wisata sebagai bagian dari pariwisata dapat dimaknai sebagai suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku di suatu desa. Definisi dari desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Nuryanti, 1993) dalam Nuryanto Adhi (2016 : 3). Terdapat dua konsep yang utama dalam komponen desa wisata, yaitu akomodasi dan atraksi. Akomodasi maksudnya adalah sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk. Sedangkan atraksi meliputi seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta *setting* fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif seperti : kursus tari, bahasa dan lain-lain yang spesifik.

Sedangkan Edward Inskeep, dalam bukunya *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach*, (1991 :166) memberikan definisi : *Village Tourism, where small groups of tourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment*, artinya bahwa wisata pedesaan dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional, sering di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat. Selain berbagai keunikan tersebut, kawasan desa wisata juga dipersyaratkan memiliki berbagai fasilitas untuk menunjangnya sebagai kawasan tujuan wisata. Berbagai fasilitas ini akan memudahkan para pengunjung desa wisata dalam melakukan kegiatan wisata. Fasilitas-fasilitas yang seharusnya ada di suatu kawasan desa wisata antara lain :

sarana transportasi, telekomunikasi, kesehatan, dan akomodasi. Khusus untuk sarana akomodasi, desa wisata dapat menyediakan sarana penginapan berupa pondok-pondok wisata (*Home Stay*) sehingga para pengunjung dapat merasakan suasana pedesaan yang masih asli.

Menurut Priasukmana dan Mulyadin (2001 : 72), penetapan suatu desa dijadikan sebagai desa wisata harus memenuhi persyaratan-persyaratan, antara lain sebagai berikut :

- a. Aksesibilitasnya baik, sehingga mudah dikunjungi wisatawan dengan menggunakan berbagai jenis alat transportasi.
- b. Memiliki obyek-obyek menarik berupa alam, seni budaya, legenda, makanan lokal, dan sebagainya untuk dikembangkan sebagai obyek wisata.
- c. Masyarakat dan aparat desanya menerima dan memberikan dukungan yang tinggi terhadap desa wisata serta para wisatawan yang datang kedesaanya.
- d. Keamanan di desa tersebut terjamin.
- e. Tersedia akomodasi, telekomunikasi, dan tenaga kerja yang memadai.
- f. Beriklim sejuk atau dingin.
- g. Berhubungan dengan obyek wisata lain yang sudah dikenal oleh masyarakat luas.

3. Punakawan sebagai Sumber Ide Perancangan Display Produk Souvenir

Seni wayang sebelum terukir indah pada batu di Candi Borobudur dan Prambanan telah menjadi mitos, cerita, atau gambar yang telah ada sejak beratus tahun sebelumnya. Empu pencipta wayang di Jawa dengan bijaksana dapat menerima pengaruh ajaran Islam yang melarang menggambar yang realistik, sehingga wayang berubah menjadi gubahan manusia yang sangat stilatis, penuh dengan peng gayaan, sehingga mendapat sebutan Wayang Purwa (*kawitan*, permulaan). Tampilan wayang kulit baik dari aspek penokohan dan cerita akan mengandung filosofis yang adiluhung. Nilai-nilai cerita wayang bisa menjadi cermin jatidiri dan pengembangan karakter sebuah bangsa. Karakter adalah jatidiri, kepribadian, dan watak yang melekat pada diri seseorang yang berkaitan dengan dimensi psikis dan fisik. Pada tatanan mikro karakter adalah (i) kualitas dan

kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi tertentu, dan (ii) watak, akhlak, dan ciri psikologis (Herawati, 2014 : 205).

Kearifan lokal dalam tokoh pewayangan yang akan diidentifikasi pada penelitian ini adalah tokoh Punakawan, yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Masing-masing tokoh Punakawan adalah unik karena memiliki karakteristik berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Warbung (2015 : 155 -161) menjelaskan bahwa Punakawan merupakan tokoh pewayangan yang berbentuk aneh dan lucu, termasuk watak dan tingkah polahnya. Mereka melambangkan orang kebanyakan dengan karakter yang mengindikasikan macam-macam peran, seperti penasihat para ksatria, penghibur, kritisi sosial, badut, yang mengindikasikan bahkan sumber kebenaran dan kebijakan.

Latar cerita Punakawan dalam kesenian wayang kulit bermula dari keinginan walisanga dalam menyebarkan agama Islam ke dalam Indonesia. Dalam pemberian nama punakawan dikaitkan dan disesuaikan dengan karakter tokoh punakawan, dimana dalam penamaannya berasal dari bahasa arab. Dimana Semar berasal dari kata arab *ismarun* yang artinya memiliki keteguhan yang kuat. Gareng berasal dari bahasa arab *Qarin* yang artinya banyak teman. Petruk berasal dari bahasa arab *fatruk* yang artinya tinggalkan kejahatan. Sedangkan Bagong berasal dari bahasa arab *baqha* yang artinya dapat membedakan antara baik dan buruk. Kelahiran tokoh Punakawan berawal dari kelahiran tokoh Semar. Dimana semar itu dilahirkan dari seorang Ibu yang bernama Dewi Wirandi dan seorang Ayah yang bernama Sang Hyang Tunggal. Semar lahir dari sebuah telur, dimana sebuah telur itu muncullah tiga makhluk jelmaan yang berasal dari kulit telur, putih telur, dan kuning telur. Makhluk jelmaan yang berasal dari kulit telur bernama Tejamantri atau Togok, dari putih telur bernama Semar, dan dari kuning telur bernama Manik Maya atau Betara Guru. Karakter Punakawan dalam kesenian wayang kulit. Punakawan secara umum terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk, Bagong dengan berbagai karakter yang unik didalamnya dimana dari masingmasing sosok Punakawan digambarkan sebagai berikut : Pertama, tokoh Semar merupakan pusat dari keseluruhan punakawan sendiri. Semar banyak disegani oleh para kesatria atau lawan, dimana semar adalah tokoh yang memiliki

sifat atau karakter yang rendah hati, tidak sombong, jujur, serta menjadi contoh karakter yang baik dan bijaksana.

Semar merupakan nama tokoh punakawan paling utama dalam pewayangan Jawa dan Sunda. Wayang ini digambarkan sebagai sosok bapak yang sabar dan bijaksana. Kepala dan pandangan Semar selalu menghadap ke atas sebagai tanda bahwa manusia harus ingat pada Tuhan. Dalam berbagai pertunjukan wayang termasuk dalam wayang orang, Semar selalu menggunakan kain Semar Parangkusumorojo yang merupakan simbol penegakkan keadilan dan kebenaran di muka bumi. Tokoh inilah yang biasanya memberikan nasihat yang bijaksana untuk keluarga Pandawa.



Gambar 2. Tokoh Semar
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Kedua, Gareng adalah anak angkat Semar dimana gareng mempunyai karakter yang berbeda, seorang yang tidak pandai bicara apa yang dikatakannya kadangkadang serba salah. Gareng merupakan tokoh Punakawan yang memiliki ketidak lengkapan bagian tubuh seperti halnya Gareng yang mengalami kecacatan kaki, cacat tangan, dan mata. Dalam beberapa kisah wayang Jawa, Tokoh Gareng merupakan anak dari Jin bernama Gandarwa yang diangkat sebagai anak oleh Semar. Gareng memiliki nama lain Pancalparnor yang berarti menolak godaan duniawi. Tokoh wayang kulit ini digambarkan memiliki kaki yang pincang sebagai tanda untuk lebih berhati-hati dalam berbuat sesuatu. Selain itu, cacat fisik Gareng yang lain adalah tangannya yang *ciker* atau patah. Ini adalah sanepa (makna) bahwa Gareng memiliki sifat tidak suka mengambil hak milik orang lain. Diceritakan juga bahwa tumit kanannya terkena semacam penyakit bubul.



Gambar 3. Tokoh Gareng
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Ketiga, Petruk merupakan anak ke dua dari Semar, dimana Petruk memiliki karakter yang nakal dan cerdas. Tokoh Petruk dengan bentuk tubuh, tangan dan kakinya panjang yang menyimpulkan bahwa disetiap pemikiran harus panjang. Seperti halnya kita berpikir harus panjang serta tidak grusa-grusu agar sesuai dengan keinginan dan tidak mengalami penyelesaian. Petruk pandai berbicara dan juga sangat lucu, ia suka menyindir segala hal yang tidak benar dengan lawakan-lawakannya. Petruk merupakan anak angkat kedua dari Semar. Sosok wayang ini terkenal suka bercanda namun terbilang mampu mengasuh, menjaga rahasia, pendengar yang baik hingga membawa manfaat untuk orang lain.



Gambar 4. Tokoh Petruk
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Petruk memiliki ciri fisik yang khas yakni hidungnya yang panjang. Ia juga memiliki perut yang dijuluki 'Kanthong Bolong'. Julukan tersebut bukan hanya simbol dari sifat Petruk yang suka bersedekah saja, melainkan Petruk juga memiliki sifat pandai berbicara, namun terkadang bicaranya hanya tong kosong alias tidak ada artinya.

Keempat, Bagong merupakan anak bungsu semar, dimana tokoh bagong diciptakan dari bayangan semar, bagong memiliki karakter yang sama halnya dengan saudaranya yaitu Gareng dan Petruk, dimana bagong juga suka bercanda dan penuh dengan kebebasan (berlagak bodoh). Hal ini selaras dengan pernyataan Kresna (2013:32) bahwa Bagong, digambarkan sebagai tokoh yang mengundang kelucuan dengan gaya bicaranya yang terkesan ceplas-ceplos. Bagong adalah sosok yang paling lugu dan kurang mengerti tata karma, namun tangguh (Kresna, 2012 : 23).



Gambar 5. Tokoh Bagong
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Ciri fisik yang menonjol dari Bagong adalah : (1) Tubuhnya bulat, matanya lebar, dan bibirnya tebal; (2) Kedua telapak tangan yang kelima jarinya terbeber lebar yang memiliki simbol bahwa selalu siap sedia untuk bekerja keras. Tokoh wayang Jawa ini merupakan anak ketiga yang diangkat Semar. Bagong sendiri muncul dari bayang-banyangan. Sosok ini berbadan pendek, gemuk dengan mata dan mulut yang lebar. Bagong memiliki sifat yang lanceng, jujur dan sakti. Ia memang terkenal tergesa-gesa dan semaunya sendiri dalam bertindak. Bagong juga merupakan sosok yang paling lugu dan kurang mengerti tata krama. Alhasil dalam

berbagai kisah Bagong, Anda dapat mengambil hikmah untuk selalu memperhitungkan sesuatu saat bertindak. Menariknya, selain empat tokoh Punakawan di atas, di beberapa daerah ada juga tokoh Punakawan raksasa, yaitu Togog dan Bilung.

Peran dan cara Punakawan dalam menanamkan karakter pada masyarakat Bendosewu di dalam pertunjukan wayang kulit. Peran Punakawan dalam menanamkan karakter pada masyarakat Bendosewu di dalam pertunjukan wayang kulit yaitu seperti halnya menjadi penasehat para kesatria, penghibur, kritisi sosial, bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Hal ini selaras dengan pernyataan Kresna (2013:36) bahwa punakawan secara karakteristik sebenarnya mewakili profil umum manusia, mereka adalah tokoh multiperan yang dapat menjadi penasehat para penguasa atau satria, bahkan dewa.

Punakawan berperan sebagai penghibur, kritikus, sekaligus penyampai kebenaran, kebajikan, dan penganjur keutamaan. Punakawan berarti pula pelayanan, pelayanan dapat dibedakan antara pelayanan tokoh baik dan pelayanan tokoh jahat. Dalam sebuah lakon (pementasan wayang kulit) Punakawan biasanya dikeluarkan untuk sesi dagelan 7 (lawakan) di tengah cerita, tujuannya adalah memberikan istirahat sejenak agar para penonton tidak jenuh. Cara Punakawan dalam menanamkan karakter dengan melalui cerita percakapan, yang didalamnya mengandung nilai-nilai moral, yang dapat di jadikan pandangan bagi masyarakat atau penonton dalam pagelaran wayang kulit. Nilai-nilai moral atau pesan-pesan moral dapat dipetik dialog percakapan secara tersirat maupun tersurat antar tokoh punakawan maupun dengan tokoh pewayangan yang lain.



Gambar 6. Punakawan
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Pertunjukan wayang terkait dengan cerita, penyampaian cerita dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah antara lain yaitu pemilihan cerita, pengkondisian tempat, dan teknik dalam bercerita. Nasehat atau cerita merupakan cara mendidik yang mengandalkan bahasa, baik lisan maupun tertulis dalam mewujudkan interaksi antara pendidik dengan (subyek) didik. Cerita-cerita dalam tokoh wayang menggambarkan kehidupan tokoh-tokohnya yang kongkret sebagai teladan. Melalui cerita, masyarakat dapat melihat secara langsung bagaimana karakter-karakter yang dimiliki oleh tokoh wayang dan bisa mengambil pesan moral yang ada di dalam cerita.

Karakter Punakawan yang dalam perkembangannya beragam visualisasi yang disesuaikan beragam kebutuhan dan keperluan. Figur dari punakawan ini bersifat fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan tujuan dan maksudnya. Dibawah ini ragam visualisasi figur punakawan, seperti dalam gambar.



Gambar 7. Ragam Media Figur Punakawan
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

B. Hasil Penciptaan Seni dan Penelitian yang Sudah Dicapai

Dasar penciptaan karya seni ini akan ditunjang dengan beberapa kegiatan pagelaran wayang yang sudah dilakukan oleh tim peneliti. Beberapa penelitian, penciptaan karya seni, dan artikel ilmiah yang pernah dilakukan oleh Tim Pengusul dapat dijelaskan pada bab di bawah ini. Roadmap hasil penelitian yang sudah

dilakukan oleh Amir Gozali, S.Sn., M.Sn, selaku ketua pengusul yang terkait dengan perancangan display produk souvenir, seperti dalam penelitian yang berjudul : Anatomi Wayang Beber Gaya Pacitan yang didanai DRPM tahun 2005, dimana penelitian yang mengkaji seputar anatomi wayang beber Pacitan sehingga karya tersebut sangat mendukung dalam penelitian yang masih terkait perancangan figur punakawan sebagai sumber ide display produk souvenir untuk UKM Kenya Art, Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri ini.

Penelitian Amir Gozali, S.Sn., M.Sn, sebagai anggota peneliti yang masih terkait yaitu Pengembangan Model Cinderamata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Suku sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar yang didanai DRPM tahun 2016, dimana konsep perancangan sebuah obyek untuk daya tarik serta revitalisasi diperlukan untuk mengembangkan agar bisa menjadi sesuatu yang baru namun tidak meninggalkan unsur utama. Persamaan obyek penelitian yang terkait dengan pariwisata maka penelitian sebelumnya mampu mendukung penelitian terapan kali ini yang terkait cinderamata dan obyek wisata. Karya ilmiah berupa artikel yang dimuat di Brikolase, Jurnal Seni Murni ISI Surakarta ISSN 2087-0795 Vol.VI, No.1, Juli 2014. Hal. 1 – 24 oleh Amir Gozali, S.Sn., M.Sn (2015) yang bertema : Kajian Teknik Menggambar Wayang Beber Gaya Pacitan Karya Joko Sri Yono akan mencoba memberi referensi terkait antara 2 (dua) aspek, yaitu teknik menggambar, wayang beber Pacitan, sehingga nantinya dalam penelitian terapan berupa perancangan display produk souvenir UKM Kenya Art, Kepuhsari ini dimana hasilnya dapat sesuai dengan segmentasi masyarakat luas, khususnya wisatawan baik lokal maupun dari luar negeri.

Penelitian Raden Ersnathan Budi Prasetyo, sebagai anggota peneliti yaitu Kajian Aksesibilitas dan Ergonomi Pada Mebel Paud Al Abidin Surakarta yang didanai DRPM Kemenristek Dikti 2017, dimana hasil penelitian tersebut terkait dalam hal aspek ergonomis dan aksesibilitas sebuah produk mebel, dimana dalam penelitian ini juga akan merancang sebuah display produk souvenir UKM Kenya Art, Kepuhsari dengan memperhatikan juga aspek ergonomis dan aksesibilitas. Penelitian berikut yang sudah dilakukan yang berjudul Studi Ragam Hias Tradisional Jawa Pada Fasade Bangunan Hotel Di Surakarta yang didanai oleh

DRPM Kemenristek Dikti 2018, menjadi tambahan referensi bagaimana merancang sebuah produk desain interior melalui pendekatan ragam hias tradisional Jawa, dimana penelitian terapan yang akan dilaksanakan ini masih ada unsur Jawa yaitu figur punakawan, maka roadmap ini sangat penting untuk menyempurnakan desain display produk souvenir yang berbasis dari punakawan. Penelitian terapan ini sedikit banyak akan mencari referensi dari aspek karakter punakawan, dimana hal tersebut dapat mengacu dalam buku Animasi Kartun, dari Analog sampai Digital (2010), dimana Basnendar Herry Prilosadoso sebagai salah satu penyusun, dimana buku tersebut sangat penting sebagai acuan proses perancangan karakter punakawan sebagai pengembangan karakter punakawan sebagai perantara dalam perancangan display produk souvenir UKM Kenya Art, Kepuhsari, dimana proses keseluruhan dikerjakan dengan bantuan komputer. Melalui menu gerakan kamera dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara tiga dimensi, sehingga lebih sering disebut dengan animasi tiga dimensi (*3D animation*). (Ranang AS, dkk. 2010 :49).

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh Basnendar Herry Prilosadoso dan Agus Sutedjo (2016) yang didanai DIPA ISI Surakarta berjudul Pendidikan Karakter Melalui Pengembangan Rancangan Permainan Tradisional Berbasis Wayang Beber Sebagai Upaya Pelestarian Seni Budaya Kepada Anak Usia Dini di Kabupaten Pacitan, yang ditulis dalam bentuk artikel ilmiah menyebutkan bahwa pendidikan karakter merupakan transformasi nilai-nilai kehidupan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang di dalam lingkungan masyarakat. (Sutedjo dan BH Prilosadoso, 2016 : 17).

Maka berdasarkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan rujukan dalam penelitian terapan yang berupa karya display produk UKM di Kepuhsari, Manyaran. Karya ilmiah dari Basnendar Herry Prilosadoso (sebagai anggota), pernah melakukan penelitian dalam skema Penelitian Prioritas Nasional Masterplan Percepatan dan Perluasan Pembangunan Ekonomi Indonesia 2011-2025 (Penprinas MP3EI 2011-2025) yang terkait dengan wayang beber berjudul Pengembangan Motif Batik Berbasis Figur Wayang Beber Sebagai Media Penguatan Kearifan Lokal dan Upaya Peningkatan Perekonomian Masyarakat di Kabupaten Pacitan (Tahun Kedua) pada tahun 2015, sehingga melalui hasil penelitian tersebut akan

sedikit banyak mengetahui karakter figur wayang, khususnya punakawan yang dijadikan tema utama dalam penciptaan seni ini, sehingga hasil penelitian ini bisa memberi pola penelitian terapan ini dimana obyek yang dikaji berupa kolaborasi desain display dengan figur punakawan.



BAB III METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian terapan ini akan dilaksanakan di sekitar wilayah Kecamatan Manyaran, Kabupaten Wonogiri, baik di UKM Kenya Art, Kepuhsari, lokasi desa wisata maupun sentra industri wayang kulit.

2. Pendekatan Penelitian

Tahapan penelitian yang berkisar tentang desain, seni tradisi wayang (punakawan) dan pengembangannya maka menggunakan pendekatan *hermeunitik*, dimana untuk menganalisis seni dalam antropologi seni adalah dengan cara melihat seni itu sebagai fenomena yang berdiri sendiri dan dalam konteks sosial budaya tempat seni muncul dan hidup yang berarti memandang seni secara tekstual dan kontekstual. (Ahimsa, 2000 : 400). Kajian tekstual didominasi oleh paradigma (*hermeunitik interpretative*) sedangkan kajian kontekstual didominasi oleh paradigma ekonomi estetik.

3. Sumber Data

Untuk mendukung mengenai sumber data dalam penelitian terapan akan mencoba menggali yang meliputi beberapa hal-hal, seperti dibawah ini :

- a. Figur punakawan beserta unsur didalamnya seperti cerita, karakter, dan penokohan, yang terdapat pada tokoh Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.
- b. Data referensi berupa literatur dari jurnal artikel ilmiah, buku teks, media massa, dan sumber tertulis lainnya yang berkaitan dengan konteks penelitian.
- c. Narasumber atau informan melalui teknik *snowball*, dimana pemilihan informan menggunakan teknik *purposif*. Informan yang dipilih yang terkait langsung dengan desain interior dan punakawan, meliputi : dalang, pengrajin, pengelola desa wisata, pelaku seni tradisi, tokoh budayawan, praktisi desain interior dan akademisi.

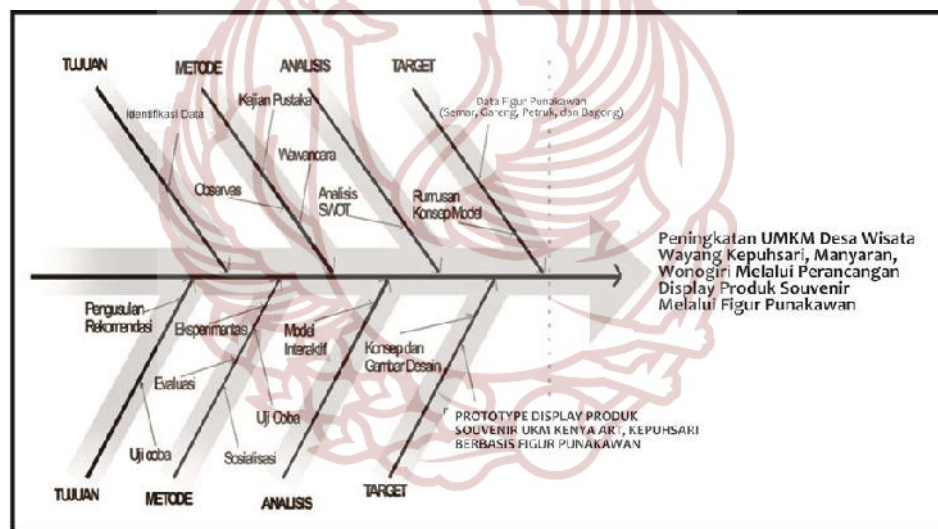
4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data akan dilakukan dengan melalui kajian literatur mengenai cerita, karakter, dan penokohan, yang terdapat pada tokoh Semar,

Gareng, Petruk, dan Bagong dan desain perancangan display produk souvenir itu sendiri, observasi lapangan, wawancara narasumber, pendokumentasian, pencatatan, dan *Focus Group Discussion (FGD)*.

5. Model Analisis

Tahapan dalam proses analisis dari berbagai sumber hasil dari keterangan baik dari kajian literatur dan *interview* (wawancara) dilakukan menggunakan model interaktif, dimana setiap komponen analisis meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, sajian dan penarikan kesimpulan. Mekanisme proses analisis dilakukan searah terus-menerus sebagaimana siklus yang saling berinteraksi antar komponen tersebut sampai dengan keterangan yang dicari benar-benar lengkap. Sebagai penjelasan dalam metode penelitian menggunakan *diagram fishbone* agar dapat terlihat alur penelitian, seperti dibawah ini :



Gambar 8. *Diagram Fishbone* Penelitian Terapan Display Produk Souvenir UKM Kenya Art, Kepuh Sari, Manyaran
Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2019

6. Perencanaan dan Perancangan Karya Seni

Perancangan desain display produk souvenir dengan figur punakawan sebagai sumber ide ini dapat dikatakan sebagai langkah pemecahan masalah dengan target yang jelas sebagai alternatif peningkatan pemasaran produk dari UKM Kenya Art, Kepuh Sari yang terkait pendukun Desa Wisata Wayang Kepuh Sari. Sebuah desain atau rancangan dapat dijelaskan sebagai sebuah usaha untuk

memformulasikan unsur fisik yang paling objektif dan merupakan tindakan dan inisiatif untuk mengubah karya manusia.

Proses desain selalu melalui langkah analisis yang terkait dengan kondisi ruang, faktor lingkungan dan budaya, serta tuntutan manusia saat ini dan masa yang akan datang, sebab pada prinsipnya proses desain adalah usaha menjawab, mewujudkan dan memperbaiki taraf hidup manusia. Mendesain adalah mencari kebenaran dalam estetika. Ia tidak semata berkenaan dengan persepsi visual-fisikal saja, namun mencakup pula konsep yang abstrak, yakni yang benar, teratur dan berguna (Widagdo, 2006:3). Secara garis besar perancangan desain display produk souvenir UKM dengan figur punakawan, meliputi 5 (lima) tahapan, yaitu sebagai berikut :

a) Tahapan Identifikasi Masalah

Tahapan dimana tujuan, manfaat dan ruang lingkup dari perancangan ini ditetapkan secara tertulis. Tujuan tahap ini adalah memanfaatkan bidang ilmu desain interior dalam perancangan desain display produk souvenir UKM Kenya Art, Kepuhsari dengan figur punakawan.

b) Tahapan Perencanaan

Tahapan dimana karakter punakawan yang terpilih yang akan dibuat melalui tahapan ide perancangan, pemilihan figur punakawan, karakter produk yang dijual, dan segmentasi konsumen akan dilakukan pada tahapan ini yang diwujudkan berupa *draft*.

c) Tahapan Rancangan

Tahapan desain (rancangan) perancangan desain display produk souvenir dengan figur punakawan ini meliputi 4 (empat) aspek yang harus diperhatikan, yaitu :

- 1) Sistem (Kesatuan Fungsi)
- 2) Komposisi (Susunan Materi)
- 3) Barang (Benda Pakai)
- 4) Produk (Benda Fungsional yang dibuat Industri)
- 5) Artefak (Objek Kebudayaan)

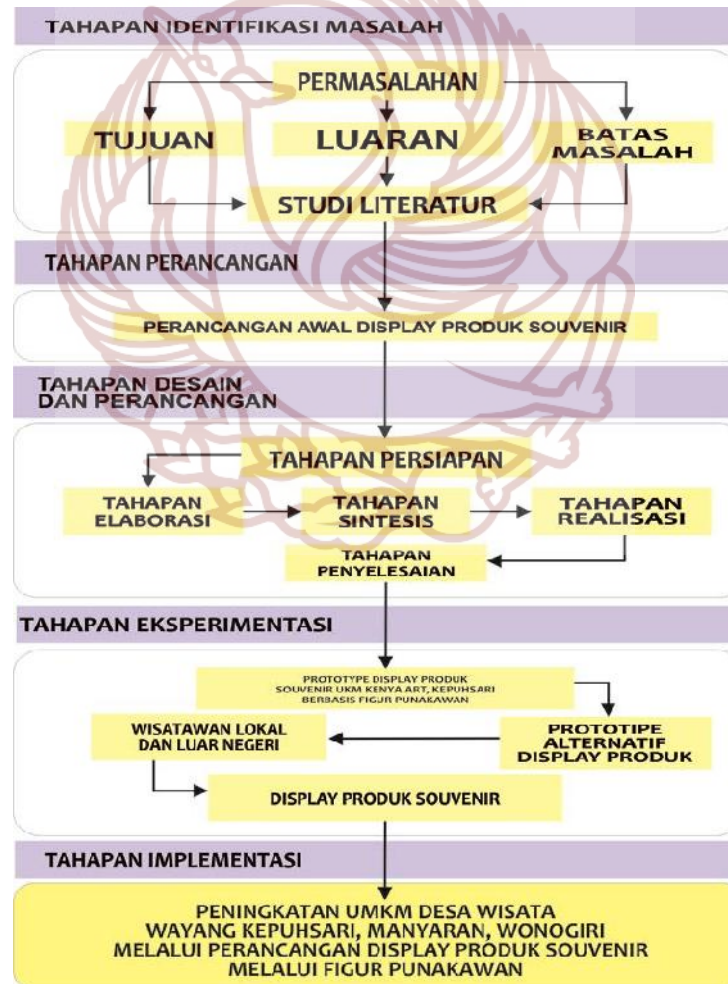
d) Tahapan Eksperimen

Tahapan dimana hasil perancangan desain display produk souvenir dengan figur punakawan tersebut diuji coba dalam berbagai kondisi untuk menemukan kekurangan yang ada.

e) Tahapan Penerapan

Tahapan dimana perancangan desain display produk souvenir UKM Kenya Art, Kepuhsari dengan figur punakawan diterapkan di lokasi Desa Wisata Wayang, Kepuhsari, Manyaran diharapkan mendapat masukan, kritik, dan saran serta kemungkinan langkah pengembangan selanjutnya agar lebih sempurna.

Tahapan yang akan dilakukan dapat dipaparkan lebih jelas dan sistematis melalui bagan alir penelitian seperti dibawah ini :



Gambar 9. Bagan Alir Tahapan Perancangan Prototipe
Sumber : Diolah dari berbagai sumber, 2019

BAB IV

PERANCANGAN DISPLAY PRODUK SOUVENIR MELALUI FIGUR PUNAKAWAN

A. Metode Perancangan Rak Display melalui *Quality Function Deployment* (QFD)

Menurut Anggraeni Mutiara, dkk (2013) dalam Akhmad Fauzy, dkk (Akhmad Fauzy, dkk. 2017 : 94), menyatakan bahwa perancangan dengan menggunakan *Quality Function Deployment* (QFD) menyatakan bahwa rancangan produk yang berkualitas adalah rancangan yang dibuat berdasarkan fungsi dasar produk yang disesuaikan dengan kualitas, kapasitas dan penampilan yang memuaskan customer, serta nilai tambahan yang dapat menunjang dan menarik keinginan pelanggan seperti gaya dan variasi warna pada produk. Metode *Quality Function Deployment* (QFD), menurut Revelle (1998) berpendapat bahwa “QFD was created to help organization improve their ability to understand their customers needs as well as to effectively respond to those needs” maksudnya QFD dibuat untuk membantu organisasi dalam meningkatkan kemampuannya dalam memahami kebutuhan customer serta efektif menanggapi kebutuhan tersebut. Tujuan dari metode ini adalah menerjemahkan kriteria subjektif (*customer*) tentang kualitas menjadi sesuatu yang lebih objektif, jadi QFD adalah proses perencanaan bukan alat untuk pemecahan masalah atau analisis. Langkah *Quality Function Deployment* (QFD) dapat dikategorikan menjadi 4 (empat) tahap yaitu :

1. Perencanaan Produk

Tahap ini terdiri dari keinginan *customer* (*customer requirement*) dan *technical responses* atau *technical requirement* yang diperoleh dari saran *customer*.

2. Perencanaan Desain

Tahap ini terdiri dari *technical requirements* dan *parts characteristics*. Berkaitan dengan perancangan fungsi produk dalam hal ini berhubungan dengan ergonomi yang merupakan keilmuan dalam merancang pekerjaan, peralatan, dan mencakup pula lingkungan tempat kerja yang nyaman bagi para pekerja.

3. Perancangan Proses (*Process Planning*)

Tahap ini terdiri dari *part characteristics* dan *process characteristics*. Merupakan proses aplikasi dan evaluasi saran *costumer* dan disesuaikan dengan sudut pandang ergonomi.

4. Perancangan Produksi (*Production Planning*)

Tahap ini terdiri dari *process characteristics* dan *production requirements*. Dimana rancangan produk telah memiliki keterangan rancangan berupa gambar maupun karakteristik teknis.

B. Hasil Perancangan

Setelah melalui rangkaian proses dengan metode *Quality Function Deployment* (QFD), didapat desain rak display yang diperuntukkan tempat pajang produk dari Sanggar Kenya Art di Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran. Konsep yang digunakan dalam perancangan rak display dengan kesan simpel, minimalis dan fungsional, namun karakter punakawan dapat tampil agar sesuai dengan tema desa wisata tersebut. Untuk lebih detilnya dapat melihat desain dengan beberapa alternatif, seperti terlihat dibawah ini :

1. Desain Rak Display Alternatif 1

Desain rak yang dirancang terbuka baik dari sisi belakang dan depan dengan terdiri dari 4 (empat) lapisan rak yang memungkinkan memajang dan beragam produk dengan jumlah yang banyak.

Figur punakawan diletakkan di sisi kanan dan kiri rak dalam postur yang lengkap dari kepala, badan dan kaki sehingga punakawan terlihat dominan. Teknik visualisasi dari karakter punakawan menggunakan teknik warna hitam agar terlihat lebih sederhana dan sesuai dengan karakter rak display yang minimalis.



Gambar 10. Desain Rak Display Alternatif 1
Sumber. Yosafat Adi Pradipta, 2019

Rangka display rak ini menggunakan rangka besi *hollow* dengan perpaduan kayu palet terlihat natural dengan *finishing* agar tekstur kayu lebih terlihat.

2. Desain Rak Display Alternatif 2

Desain rak display dengan figur punakawan diletakkan di sisi kanan dan kiri rak dalam postur kepala punakawan terlihat dominan yang ditata dalam sebuah bentuk lingkaran. Teknik visualisasi dari kepala karakter punakawan menggunakan teknik berwarna agar terlihat lebih sederhana dan sesuai dengan karakter rak display yang minimalis.

Desain rak ini lebih terlihat kokoh namun simpel ini dirancang terbuka dari 4 (empat) sisi belakang, depan, kiri, dan kanan dengan terdiri dari 4 (empat) lapisan rak yang memungkinkan memajang dan beragam produk dengan jumlah yang banyak. Perpaduan bahan dari kayu dan besi untuk menguatkan display rak ini agar tampilan produk kerajinan dari Sanggar Kenya Art dapat lebih terlihat dan menarik wisatawan untuk melihat dan diharapkan untuk membelinya.



Gambar 11. Desain Rak Display Alternatif 2
Sumber. Yosafat Adi Pradipta, 2019

3. Desain Rak Display Alternatif 3

Figur punakawan diletakkan di sisi kanan dan kiri rak dalam postur yang lengkap dari kepala, badan dan kaki sehingga punakawan terlihat dominan. Teknik visualisasi dari karakter punakawan menggunakan teknik warna aslinya agar terlihat lebih terlihat, namun kesan sederhana dan sesuai dengan karakter rak display yang minimalis.



Gambar 12. Desain Rak Display Alternatif 3
Sumber. Yosafat Adi Pradipta, 2019

Desain rak yang dirancang terbuka baik dari sisi belakang dan depan dengan terdiri dari 4 (empat) lapisan rak yang memungkinkan memajang dan beragam produk dengan jumlah yang banyak dengan dipadukan antara material kayu dan besi untuk menguatkan display rak ini agar tampilan produk kerajinan dari Sanggar Kenya Art dapat lebih terlihat dan menarik wisatawan untuk melihat dan diharapkan untuk membelinya.

Karakter punakawan yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dapat terlihat jelas untuk mendukung tema dari Sanggar Kenya Art, sebagai bagian dari Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran sebagai desa wisata tematik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan rak display dengan karakter tokoh punakawan untuk Sanggar Kenya Art, Kepuhsari Manyaran ini dirancang sesuai aktivitas manusia, bentuk, bahan dan warna juga harus diperhatikan untuk menciptakan citra dan membuat alternatif pilihan bahan dan warna yang nyaman dan serasi dengan suasana ruangnya. Analisis lebih lanjut dari rak display produk kerajinan ini yakni bentuk dan fungsi (kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan anatomi tubuh manusia), analisis ergonomi (analisis *human factor*, kesesuaian antara kebutuhan furnitur dengan aktivitas manusia bekerja, memberikan kenyamanan dan menghindari sedini mungkin kecelakaan kerja), analisis *anthropometri* (furnitur harus sesuai dengan ukuran tubuh manusia dan kebebasan tubuh bergerak), analisis material (karakter bahan dan tekstur), analisis struktur dan konstruksi (bahwa desain harus aman, kuat dan mudah dalam pembuatan), analisis hardware dan accessories (sesuai dengan gaya desain), dan analisis warna (warna memiliki karakteristik dan dampak estetis psikologis bagi manusia), dan hal terpenting yang terkait dengan aktivitas gerak manusia adalah analisis fungsi yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna.

Proses desain dari rak display ini selalu melalui langkah analisis yang terkait dengan kondisi ruang, faktor lingkungan dan budaya, serta tuntutan manusia saat ini dan masa yang akan datang, sebab pada prinsipnya proses desain adalah usaha menjawab, mewujudkan dan memperbaiki taraf hidup manusia. Mendesain adalah mencari kebenaran dalam estetika. Ia tidak semata berkenaan dengan persepsi visual-fisikal saja, namun mencakup pula konsep yang abstrak, yakni yang benar, teratur dan berguna. Desain ini dirancang sebagai upaya kreatif dalam perencanaan dan pembuatan sesuatu yang memiliki kegunaan, dengan mengutamakan prinsip

kenyamanan dan pencapaian suatu kepentingan tertentu, bisa berupa sistem (kesatuan fungsi), komposisi (susunan materi), barang (benda pakai), produk (benda fungsional yang dibuat industri), artefak (objek kebudayaan) yang dibuat untuk mencapai kepentingan tertentu.

Melalui karakter punakawan yang melekat setiap desain baik desain alternatif 1, 2, dan 3 bertujuan agar desain rak masih sesuai tematik dengan situasi dan lokasi ditempatkan, serta masih bernuansa wayang, dimana Sanggar Kenya Art tersebut bagian dari Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri. Dari hasil rancangan ini diharapkan dapat meningkatkan perekonomian melalui wisatawan yang datang dan membeli produk hasil kerajinan yang dipajang di desain rak display nantinya, sehingga keberadaan desa wisata tematik ini dapat berkembang dan kesejahteraan masyarakat sekitar juga semakin sejahtera.

B. Saran

Proses dari awal penelitian sampai menghasilkan desain prototipe desain rak display dengan karakter punakawan ini memerlukan sinergi antar pihak yang terkait. Hasil rancangan ini masih memerlukan koordinasi pihak terkait, baik pemilik Sanggar Kenya Art, Kepuhsari, pemerintah desa, masyarakat, akademisi, pelaku pariwisata, dan pihak terkait lainnya agar lebih mengembangkan potensi dan prospek desa wisata tematik ini.

Selain untuk meningkatkan kesejahteraan dan pengembangan desa wisata beserta masyarakat sekitar, penelitian untuk sebagai upaya melestarikan seni tradisi berupa wayang kulit agar bisa berkembang dan seiring perkembangan jaman. Penelitian ini masih bisa dilanjutkan dan dikembangkan lagi kedepannya agar potensi wayang kulit lebih berkembang menyongsong perubahan masyarakat dan dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- BH Prilosadoso dan Agus Sutedjo, 2016, *Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber*, Acintya, Jurnal Penelitian Seni Budaya, Vol. 8 No. 1. Juni 2016. ISSN 2085-2444.
- Edi Sedyawati, 2014. *Kebudayaan di Nusantara, dari Keris, Tor-Tor, sampai Industri Budaya*. Depok : Komunitas Bambu.
- Heddy Shri Ahimsa Putra, 2000. *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta : Galang Press dan Yayasan Adhikarya untuk Pusat Penelitian Kebudayaan dan Perubahan Sosial, Universitas Gadjah Mada.
- Inskeep, Edward, 1991. *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach*, 1 Edition, John Willey Publishing
- Matthew B Miles & Michael Huberman, 1992. *Analisis Data Kualitatif* terjemahan Tjetcep Rohendi Rohidi, Cetakan 1. Jakarta : UI Press.
- Miyazaki, Kiyoshi dan Dudy Wiyancoko. 2006. Perkembangan Pendidikan Desain dan Ilmu Desain di Jepang. *Jurnal Ilmu Desain*, 1(1), 35-48
- Nuryanto Adhi, 2016. dkk. *Perencanaan Dan Perancangan Desa Wisata Kampung Tajur Kahuripan di Kab. Purwakarta-Jawa Barat Berbasis Arsitektur Tradisional Sunda*. Makalah Seminar Nasional Arsitektur SCAN UAJY-Yogyakarta.
- Ranang AS, Basnendar H, dan Asmoro NPA, 2010. *Animasi Kartun, dari Analog Sampai Digital*, Penerbit PT. Indeks, Jakarta, ISBN 979-062-149-3.
- Sri Hesti Herawati, 2014, *Tindak Tutur Direktif dalam Pertunjukan Wayang Relevansinya dengan Pembentukan Karakter Bangsa*, Prosiding Seminar Nasional Prasasti, Kajian Linguistik dan Puitika dalam Perspektif Pragmatik, Program Studi S3 Linguistik Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, 27 November 2017, ISBN 978-979-1533-87-4, hal. 205
- Cornelius, Natter, & Faure, 2010. How Storefront Displays Influence Retail Store Image Britta, *Journal of Retailing and Consumer Services* 17 (2010) 143–151. h.143
- Oka A, Yoeti. (2006), *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Angkasa, Bandung. h.14
- Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Desain Interior, Pengantar Merencanakan Interior untuk Mahasiswa Desain Interior*, Jakarta: Djambatan. h. 51
- Warbung, T. 2015. Tinjauan Ikonografi pada Lukisan “Hidup Ini Indah Apapun Keadaannya”. *Humaniora*, 6 (2), h. 155-161.
- Widagdo. 2006. Estetika dalam Perjalanan Sejarah (Arti dan Perannya dalam Desain). *Jurnal Ilmu Desain, FSRD ITB Bandung*, 1(1), 3-16
- Wardani. 2010. Perancangan Furnitur Perkantoran, *Jurnal DIMENSI INTERIOR, FSRD ITB Bandung*, Vol. 8, NO. 1, Juni 2010 : 29-37

Lampiran Artikel Ilmiah

Perancangan Display Produk Souvenir Melalui Figur Punakawan Untuk Peningkatan UMKM Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri

**Amir Gozali¹, Basnendar Herryprilosadoso²
dan Raden Ersnathan Budi Prasetyo³**

¹ Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta,
(gozali.amir88@gmail.com)

² Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta,
(basnendart@yahoo.com)

³ Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta,
(ernasthan@isi-ska.ac.id)

Abstrak

Aspek potensi dan kondisi wilayah menjadi pertimbangan untuk mewujudkan Desa Wisata Kriya Wayang Kreatif yang dalam aspek desa wisata, seni budaya tradisi dan *entrepreneurship* dalam pemberdayaan masyarakat desa untuk mengembangkan kerajinan, seni kriya sungging wayang, beragam souvenir oleh UKM Asta Kenya Art dan paket wisata yang dikelola POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) Tetuka yang akan dikembangkan di Desa Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri, Jawa Tengah yang layak dikunjungi wisatawan domestik dan asing. Penelitian penciptaan seni ini untuk upaya mengoptimalkan promosi dan informasi produk UMKM Kenya Art di Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri, sehingga produk hasil dari pengrajin lokal mampu menarik dan dibeli oleh para wisatawan lokal maupun dari luar negeri. Adapun secara khusus target yang akan dituju adalah (a) Penciptaan display yang unik dan menarik dengan mengambil karakter punakawan sebagai sumber ide, dan (b) Optimalisasi UMKM Kenya Art, Kepuhsari agar lebih berkembang dan meningkat dari aspek penjualan produk souvenir. Mendesain selalu berhubungan dengan alat untuk memproses (data/informasi), subyek yang diproses (masalah) dan pemroses (pendesain).

Metode penelitian pendekatan penciptaan seni ini berlokasi di wilayah Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri, sumber data meliputi lokasi desa wisata wayang itu sendiri, referensi seputar perancangan display, kajian desain interior, dan narasumber yang kompeten dan terkait penelitian terapan tersebut. Perolehan data diambil dari observasi, pengumpulan dan analisis data, sedangkan proses perancangan display dengan mengambil karakter punakawan sebagai sumber ide melalui metode perancangan rak display melalui *Quality Function Deployment (QFD)*, melalui 4 (empat) tahapan yaitu : Perencanaan Produk, Perencanaan Desain, Perancangan Proses (*Process Planning*), dan Perancangan Produksi (*Production Planning*).

Rencana kegiatan yaitu pemilihan karakter figur punakawan yang disesuaikan dengan segmentasi konsumen, aspek ergonomis display, dan penataan lokasi display di sentra UMKM Kenya Art, Kepuhsari. Hasil penelitian terapan ini berupa perancangan display dengan mengambil karakter punakawan sebagai sumber ide diharapkan dapat meningkatkan akan keberadaan dan meningkatkan penjualan produk dari sentra UMKM Kenya Art, Kepuhsari di Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri.

Kata kunci : *Display, Figur Punakawan, Media Promosi dan Pemasaran, Produk UMKM, Desa Wisata Wayang Kepuhsari.*

A. Pendahuluan

Seni tradisi wayang kulit, tidak bisa dilepaskan dari budaya masyarakat kita sejak dulu, dimana salah satunya proses pembuatan wayang kulit yang ada dan tumbuh di masyarakat kita. Potensi lain yang terkait adalah potensi sentra industri pembuatan wayang yang dikelola oleh masyarakat menjadi obyek destinasi wisata yang punya prospek tinggi dan unik. Istilah pariwisata berkembang sangat cepat, dimana pariwisata bukan lagi hanya sebagai sektor ekonomi, tetapi suatu fenomena sosial budaya yang menghasilkan pendapatan bagi masyarakat, daerah maupun negara. Desa wisata sebagai bagian dari pariwisata dapat dimaknai sebagai suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku di suatu desa.

Aspek potensi dan kondisi wilayah menjadi pertimbangan untuk mewujudkan Desa Wisata Kriya Wayang Kreatif yang dalam aspek desa wisata, seni budaya tradisi dan *entrepreneurship* dalam pemberdayaan masyarakat desa untuk mengembangkan kerajinan, seni kriya sungging wayang, beragam souvenir oleh UKM Asta Kenya Art dan paket wisata yang dikelola POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) Tetuka yang akan dikembangkan di Desa Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri, Jawa Tengah yang layak dikunjungi wisatawan domestik dan asing.

Desa wisata sebagai bagian dari pariwisata dapat dimaknai sebagai suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku di suatu desa. Definisi dari desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam

suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Nuryanti, 1993 dalam Nuryanto Adhi (2016 : 3). Terdapat dua konsep yang utama dalam komponen desa wisata, yaitu akomodasi dan atraksi. Akomodasi maksudnya adalah sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk. Sedangkan atraksi meliputi seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta *setting* fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif seperti : kursus tari, bahasa dan lain-lain yang spesifik. Sedangkan Edward Inskeep, dalam bukunya *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach*, (1991 :166) memberikan definisi : *Village Tourism, where small groups of tourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment*, artinya bahwa wisata pedesaan dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional, sering di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat.

Masyarakat Desa Kepuhsari masih tergantung pada sektor pertanian sebagai sumber mata pencaharian, karena letak geografisnya yang hanya mengandalkan musim saja, maka masyarakat desa Kepuhsari juga menekuni dan melestarikan warisan dari leluhur yaitu membuat wayang kulit atau *tatah sungging* yang sudah mendarah daging bagi penduduk khususnya di Dusun Kepuh Tengah hampir setiap rumah memiliki 1 (satu) anggota keluarga yang memiliki kemampuan menatah wayang kulit. Memiliki potensi sebagai desa produksi wayang kulit, menurut data dari Diperindagkop Kabupaten Wonogiri (2014), masyarakat dalam meningkatkan dan memperluas diversifikasi produk unggulan untuk meningkatkan perekonomian masyarakat melalui kerajinan kerajinan (*handicraft*), melalui menciptakan kerajinan berupa *dakon* kayu, topeng, mainan tradisional, hiasan dinding, sketsel, dan beragam produksi kerajinan untuk cinderamata.

Sejak tahun 2012, Desa Kepuhsari telah menerima beberapa pelatihan dan pembinaan, dan sejak saat itu dicanangkan sebagai Desa Wisata Budaya Wayang (*Wayang Village*), mulai aktif beroperasi sejak September 2013 dan diresmikan pada tanggal 28 November 2014. Desa wisata budaya ini menawarkan paket-paket wisata edukasi Budaya Indonesia, khususnya wayang kulit, yang terdiri dari

homestay (live-in), workshop tatah sungging wayang kulit, workshop gamelan dan mendalang, serta workshop lukis kaca. Saat ini seluruh kegiatan wisata di Desa Kepuhsari sudah mulai dikelola oleh Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata) setempat. Dimana seni tradisional tersebut masih berakar dari seni budaya leluhur, oleh sebab itu disamping ada sentra pembuatan wayang kulit dan kerajinan (*handycraft*), masih terdapat beragam budaya yang dilestarikan warga desa, diantaranya ada seni gamelan, seni tari tayub, karawitan, seni reog, seni pertunjukan pedalangan, sanggar dalang anak, pesinden anak, *wiyogo* anak, kelompok musik rebana dengan bahasa Jawa dan kelompok pencak silat.

Seni wayang tumbuh dan berkembang, dimana disana terdapat pusat sanggar wayang kulit tempat para dalang cilik/pelajar bisa berlatih dan mempersiapkan diri untuk pertunjukkan wayang kulit apabila ada kunjungan wisata budaya baik oleh wisatawan asing maupun domestik, selain itu untuk pelestarian kegiatan seni membuat wayang kulit dengan dimasukkan pada kurikulum muatan lokal (mulok) di Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah di Kecamatan Manyaran.

Sebagai ikon desa wayang, Kepuhsari memiliki aneka obyek wisata, diantaranya air terjun Banyu Nibo, *gazebo* permanen, tempat berwisata bersama keluarga, dan wahana bermain anak-anak, Partisipasi warga dalam kegiatan pagelaran seni budaya yang setiap beberapa bulan sekali dilaksanakan, diantaranya seni pedalangan, karawitan, pentas seni dan pameran budaya di Sanggar Asta Kenya Art dan aneka pameran kuliner khas daerah perlu mendapatkan perhatian dan pendampingan, sehingga terwujud pemberdayaan masyarakat yang lebih profesional dan berkelanjutan.

Keberadaan sentra industri kecil yaitu UMKM Asta Kenya Art, memiliki potensi seni berupa sanggar pendidikan dan pelatihan pembuatan wayang tatah sungging, berperan dalam peningkatan wawasan dan keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya lokal. Sanggar tersebut memiliki kegiatan rutin, yaitu *Lir-ilir* yang dilaksanakan setiap bulan purnama, "*wayangan*" pentas wayang kulit, dan pentas seni tari tradisional Jawa. Terbuka bagi masyarakat umum tentang karya seni wayang kulit. Peralatan di dalam sanggar, keberadaannya berjumlah terbatas yaitu dua buah alat untuk membuat wayang kulit (tatah sungging) dan seperangkat alat lainnya yang mendukung. Para pemain warga Kepuhsari untuk berlatih dan

memainkan alat musik tradisional tersebut terbatas, sehingga diperlukan pemberdayaan masyarakat untuk melestarikan wayang kulit, sejarah mencatat bahwa tari lesung merupakan cikal bakal berdirinya desa Kepuhsari yaitu desa wayang.



Gambar 1. Produk Unggulan di UMKM Asta Kenya Art di Desa Kepuhsari
Sumber : Dokumentasi Bappeda Kab. Wonogiri, 2017

Makanan khas yang menjadi Ikon di Sanggar tersebut adalah *Sayur Lombok Ijo Krecek* menjadi faforit menu bagi para pengunjung bahkan dari wisatawan asing pun sudah mulai berdatangan memesan paket khusus disamping menikmati sajian tari dan musik gending-gending Jawa juga disajikan makanan dengan kuliner khas masakan Jawa. Seni pertunjukan wayang kulit di Sanggar Asta Kenya Art untuk menyambut wisatawan lokal maupun asing yang tertarik terhadap kesenian wayang. Sudah memiliki tempat untuk menjual *souvenir* wayang dan cinderamata berbasis wayang, namun belum maksimal isinya karena kurangnya mitra dengan UKM lain, serta belum maksimalnya penataan baik ruang maupun display produk souvenir.

Maka disinilah peran dari disiplin ilmu desain interior sangat memperhatikan perencanaan dan perancangan ruang yang tidak terlepas dari aspek organisasi ruang, sirkulasi, elemen pembentuk ruang, estetis, tata kondisi ruang yang dapat memberikan kenyamanan dan keamanan bagi manusia juga terhadap benda atau barang yang berada di dalamnya untuk suatu tujuan tertentu. Tampilan etalase umumnya berfungsi untuk meningkatkan perhatian pada toko atau menghasilkan kunjungan toko yang tidak direncanakan, sedangkan dampaknya pada gambar toko tetap tidak diketahui (Cornelius, Natter, & Faure, 2010).

Berdasarkan latar belakang tersebut dicoba untuk mengembangkan solusi berupa perancangan display dengan karakter punakawan yang dapat digunakan

sebagai media penyampaian informasi dan sekaligus ruang pajang (display) souvenir maupun produk dari UMKM Kenya Art, Kepuhsari dalam menunjang keberadaan Desa Wisata Wayang Kepuhsari tersebut.

1. Desa Wisata sebagai Destinasi Wisata Unggulan Daerah

Salah satu yang mendeskripsikan desa wisata adalah Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor : PM.26/UM.001/MKP/2010 Tentang Pedoman Umum Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri. Desa Wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.

Menurut Priasukmana dan Mulyadin (2001 : 56), Desa Wisata merupakan suatu kawasan pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian pedesaan baik dari kehidupan sosial ekonomi, sosial budaya, adat istiadat, keseharian, memiliki arsitektur bangunan dan struktur tata ruang desa yang khas, atau kegiatan perekonomian yang unik dan menarik serta mempunyai potensi untuk dikembangkannya berbagai komponen kepariwisataan, misalnya atraksi, akomodasi, makanan-minuman, cinderamata, dan kebutuhan wisata lainnya. Desa wisata biasanya berupa kawasan pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik khusus yang layak untuk menjadi daerah tujuan wisata. Di kawasan ini, penduduknya masih memiliki tradisi dan budaya yang relatif masih asli. Selain itu, beberapa faktor pendukung seperti makanan khas, sistem pertanian dan sistem sosial turut mewarnai sebuah kawasan desa wisata. Di luar faktor-faktor tersebut, sumberdaya alam dan lingkungan alam yang masih terjaga merupakan salah satu faktor penting dari sebuah kawasan desa wisata.

Desa wisata sebagai bagian dari pariwisata dapat dimaknai sebagai suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku di suatu desa. Definisi dari desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Nuryanti, 1993) dalam Nuryanto Adhi (2016 : 3). Terdapat dua konsep yang utama dalam komponen desa wisata, yaitu akomodasi dan atraksi.

Akomodasi maksudnya adalah sebagian dari tempat tinggal para penduduk setempat dan atau unit-unit yang berkembang atas konsep tempat tinggal penduduk. Sedangkan atraksi meliputi seluruh kehidupan keseharian penduduk setempat beserta *setting* fisik lokasi desa yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif seperti : kursus tari, bahasa dan lain-lain yang spesifik.

Sedangkan Edward Inskeep, dalam bukunya *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach*, (1991 :166) memberikan definisi : *Village Tourism, where small groups of tourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment*, artinya bahwa wisata pedesaan dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional, sering di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat. Selain berbagai keunikan tersebut, kawasan desa wisata juga dipersyaratkan memiliki berbagai fasilitas untuk menunjangnya sebagai kawasan tujuan wisata. Berbagai fasilitas ini akan memudahkan para pengunjung desa wisata dalam melakukan kegiatan wisata. Fasilitas-fasilitas yang seharusnya ada disuatu kawasan desa wisata antara lain : sarana transportasi, telekomunikasi, kesehatan, dan akomodasi. Khusus untuk sarana akomodasi, desa wisata dapat menyediakan sarana penginapan berupa pondok-pondok wisata (*Home Stay*) sehingga para pengunjung dapat merasakan suasana pedesaan yang masih asli.

Menurut Priasukmana dan Mulyadin (2001 : 72), penetapan suatu desa dijadikan sebagai desa wisata harus memenuhi persyaratan-persyaratan, antara lain sebagai berikut :

- b. Aksesibilitasnya baik, sehingga mudah dikunjungi wisatawan dengan menggunakan berbagai jenis alat transportasi.
- c. Memiliki obyek-obyek menarik berupa alam, seni budaya, legenda, makanan lokal, dan sebagainya untuk dikembangkan sebagai obyek wisata.
- d. Masyarakat dan aparat desanya menerima dan memberikan dukungan yang tinggi terhadap desa wisata serta para wisatawan yang datang kedesaanya.
- e. Keamanan di desa tersebut terjamin.

- f. Tersedia akomodasi, telekomunikasi, dan tenaga kerja yang memadai.
- g. Beriklim sejuk atau dingin.
- h. Berhubungan dengan obyek wisata lain yang sudah dikenal oleh masyarakat luas.

2. Display Produk Sebagai Faktor Penting Pemasaran dan Penjualan Souvenir

Selain aktivitas manusia, bentuk, bahan dan warna juga harus diperhatikan untuk menciptakan citra dan membuat alternatif pilihan bahan dan warna yang nyaman dan serasi dengan suasana ruangnya. Analisis lebih lanjut yakni bentuk dan fungsi (kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan anatomi tubuh manusia), analisis ergonomi (analisis *human factor*, kesesuaian antara kebutuhan furnitur dengan aktivitas manusia bekerja, memberikan kenyamanan dan menghindari sedini mungkin kecelakaan kerja), analisis *anthropometri* (furnitur harus sesuai dengan ukuran tubuh manusia dan kebebasan tubuh bergerak), analisis material (karakter bahan dan tekstur), analisis struktur dan konstruksi (bahwa desain harus aman, kuat dan mudah dalam pembuatan), analisis hardware dan accessories (sesuai dengan gaya desain), dan analisis warna (warna memiliki karakteristik dan dampak estetis psikologis bagi manusia), dan hal terpenting yang terkait dengan aktivitas gerak manusia adalah analisis fungsi yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna. (Wardani, 2010 : 33).

Proses desain selalu melalui langkah analisis yang terkait dengan kondisi ruang, faktor lingkungan dan budaya, serta tuntutan manusia saat ini dan masa yang akan datang, sebab pada prinsipnya proses desain adalah usaha menjawab, mewujudkan dan memperbaiki taraf hidup manusia. Mendesain adalah mencari kebenaran dalam estetika. Ia tidak semata berkenaan dengan persepsi visual-fisikal saja, namun mencakup pula konsep yang abstrak, yakni yang benar, teratur dan berguna (Widagdo, 2006:3). Desain adalah upaya kreatif dalam perencanaan dan pembuatan sesuatu yang memiliki kegunaan, dengan mengutamakan prinsip kenyamanan dan pencapaian suatu kepentingan tertentu, bisa berupa sistem (kesatuan fungsi), komposisi (susunan materi), barang (benda pakai), produk

(benda fungsional yang dibuat industri), artefak (objek kebudayaan) yang dibuat untuk mencapai kepentingan tertentu (Miyazaki dan Dudy Wiyancoko, 2006).

Sentra UKM Kenya Art, Kepuhsari ditujukan sebagai etalase bagi wisatawan untuk dapat menikmati beragam produk yang dihasilkan dari sentra kerajinan tersebut yang semuanya mendukung potensi Desa Wisata Wayang Kepuhsari ini, sehingga penataan dan aspek lainnya sangat diperlukan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan agar lokasi atau sebuah tempat agar menarik perhatian pengunjung, seperti dipaparkan oleh Oka A, Yoeti (2006 : 14) yang menjelaskan antara lain :

- a. Penampilan (*apperance*) pintu masuk ruang kedatangan utama tanda-tanda penunjuk arah bagi pengunjung termasuk informasi yang tersedia di bagian karcis.
- b. Pola arus (sirkulasi) pengunjung yang mengikuti tata letak (*lay out*) yang logis.
- c. Display, presentasi dan informasi yang memadahi dan tersedia dengan mudah, termasuk daya dukung bahan audio, *tape*, *guide*, dan lain-lainnya.
- d. Penempatan dan tata letak kegiatan atraksi penunjang di lokasi.
- e. Lokasi serta tata letak berbagai fasilitas yang tersedia di museum.

Bagian dari sebuah karya dari produk yang digunakan oleh manusia, maka display produk souvenir ini harus memenuhi kaidah-kaidah desain, salah satu aspek ergonomi. Pengertian dari ergonomi oleh Suptandar, J. Pamudji (1999 : 51), merupakan ilmu yang mempelajari kondisi manusia baik fisik maupun segala hal yang berkaitan dengan ke 5 (lima) panca indera manusia. Kondisi fisik manusia meliputi kerja fisik, efesiensi kerja, tenaga yang dikeluarkan untuk suatu obyek, konsumsi kalori, kelelahan dan pengorganisasian sistem kerja. Sedangkan yang berkaitan dengan panca indera manusia antara lain pengelihatn, pendengaran, rasa panas/dingin, penciuman dan keindahan/kenyamanan.

3. Seni Tradisi Wayang Kulit sebagai Media Pendidikan Karakter dan Kearifan Lokal

Wayang kulit sebagai salah satu bentuk seni pertunjukan yang sangat populer dan disenangi oleh berbagai lapisan masyarakat di Jawa khususnya di

wilayah Jawa Tengah dan Jawa Timur. Selain kepopulernya wayang kulit juga merupakan satu-satunya jenis wayang yang ada di Jawa yang masih bertahan sampai sekarang (Soetarna dan Sarwanto, 2010 : 5). Wayang termasuk salah satu bentuk seni pertunjukan yang melibatkan pelaku seni (seniman), pengiring, media ungkap seni, ruang pertunjukan, waktu pertunjukan, dan *audiens* (penikmat/penonton) juga menggunakan bentuk pipih (wayang kulit) sebagai medium pokok didalamnya mengandung unsur lakon dan unsur garap antara lain bahasa, suara, rupa dan gerak. Bahasa dapat diamati melalui *janturan*, *pocapan*, *ginem*, serta *cakepan sulukan* dan *tembang*. Suara dapat diamati melalui *gendhing*, vokal yang baik putra maupun putri, *dhodhogan* serta *keprakan*. Rupa dapat diamati melalui figur wayang. Gerak dapat diamati lewat *sabet* yakni semua gerakan wayang di dalam pagelaran. Pertunjukan pakeliran keempat unsur itu saling mendukung dan saling mengisi sehingga menjadi kesatuan pertunjukan yang harmonis. Wayang juga dapat berfungsi sebagai wahana pendidikan karakter merupakan transformasi nilai-nilai kehidupan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang di dalam lingkungan masyarakat (Herryprilosadoso dan Sutedjo, 2016 :17).

Seni wayang sebelum terukir indah pada batu di Candi Borobudur dan Prambanan telah menjadi mitos, cerita, atau gambar yang telah ada sejak beratus tahun sebelumnya. Empu pencipta wayang di Jawa dengan bijaksana dapat menerima pengaruh ajaran Islam yang melarang menggambar yang realistik, sehingga wayang berubah menjadi gubahan manusia yang sangat stilatis, penuh dengan peng gayaan, sehingga mendapat sebutan Wayang Purwa (*kawitan*, permulaan).

Tampilan wayang kulit baik dari aspek penokohan dan cerita akan mengandung filosofis yang adiluhung. Nilai-nilai cerita wayang bisa menjadi cermin jati diri dan pengembangan karakter sebuah bangsa. Karakter adalah jati diri, kepribadian, dan watak yang melekat pada diri seseorang yang berkaitan dengan dimensi psikis dan fisik. Pada tatanan mikro karakter adalah (i) kualitas dan kuantitas reaksi terhadap diri sendiri, orang lain, dan situasi tertentu, dan (ii) watak, akhlak, dan ciri psikologis (Herawati, 2014 : 205)

4. Punakawan sebagai Karakter Utama Perancangan

Latar cerita Punakawan dalam kesenian wayang kulit bermula dari keinginan walisanga dalam menyebarkan agama Islam ke dalam Indonesia. Dalam pemberian nama punakawan dikaitkan dan disesuaikan dengan karakter tokoh punakawan, dimana dalam penamaannya berasal dari bahasa arab. Dimana Semar berasal dari kata arab *ismarun* yang artinya memiliki keteguhan yang kuat. Gareng berasal dari bahasa arab *Qarin* yang artinya banyak teman. Petruk berasal dari bahasa arab *fatruk* yang artinya tinggalkan kejahatan. Sedangkan Bagong berasal dari bahasa arab *baqha* yang artinya dapat membedakan antara baik dan buruk. Kelahiran tokoh Punakawan berawal dari kelahiran tokoh Semar. Dimana semar itu dilahirkan dari seorang Ibu yang bernama Dewi Wirandi dan seorang Ayah yang bernama Sang Hyang Tunggal. Semar lahir dari sebuah telur, dimana sebuah telur itu muncullah tiga makhluk jelmaan yang berasal dari kulit telur, putih telur, dan kuning telur. Makhluk jelmaan yang berasal dari kulit telur bernama Tejamantri atau Togok, dari putih telur bernama Semar, dan dari kuning telur bernama Manik Maya atau Betara Guru. Karakter Punakawan dalam kesenian wayang kulit. Punakawan secara umum terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk, Bagong dengan berbagai karakter yang unik didalamnya dimana dari masingmasing sosok Punakawan digambarkan sebagai berikut : Pertama, tokoh Semar merupakan pusat dari keseluruhan punakawan sendiri. Semar banyak disegani oleh para kesatria atau lawan, dimana semar adalah tokoh yang memiliki sifat atau karakter yang rendah hati, tidak sombong, jujur, serta menjadi contoh karakter yang baik dan bijaksana.

Semar merupakan nama tokoh punakawan paling utama dalam pewayangan Jawa dan Sunda. Wayang ini digambarkan sebagai sosok bapak yang sabar dan bijaksana. Kepala dan pandangan Semar selalu menghadap ke atas sebagai tanda bahwa manusia harus ingat pada Tuhan. Dalam berbagai pertunjukan wayang termasuk dalam wayang orang, Semar selalu menggunakan kain Semar Parangkusumorojo yang merupakan simbol penegakkan keadilan dan kebenaran di muka bumi. Tokoh inilah yang biasanya memberikan nasihat yang bijaksana untuk keluarga Pandawa.



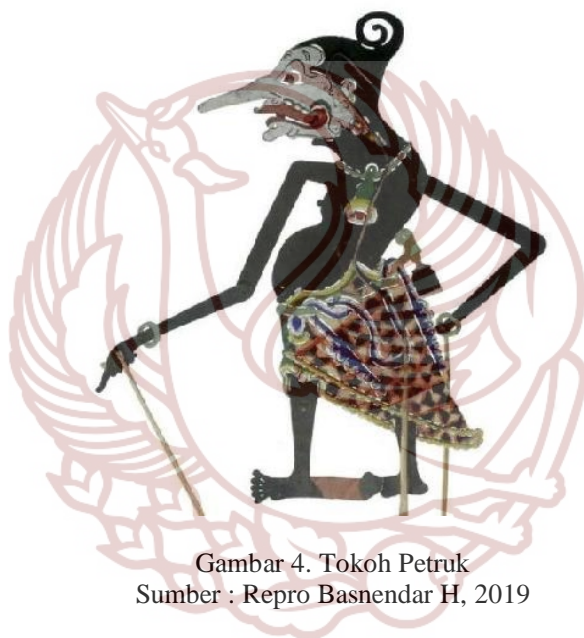
Gambar 2. Tokoh Semar
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Kedua, Gareng adalah anak angkat Semar dimana gareng mempunyai karakter yang berbeda, seorang yang tidak pandai bicara apa yang dikatakannya kadangkadang serba salah. Gareng merupakan tokoh Punakawan yang memiliki ketidak lengkapan bagian tubuh seperti halnya Gareng yang mengalami kecacatan kaki, cacat tangan, dan mata. Dalam beberapa kisah wayang Jawa, Tokoh Gareng merupakan anak dari Jin bernama Gandarwa yang diangkat sebagai anak oleh Semar. Gareng memiliki nama lain Pancalparnor yang berarti menolak godaan duniawi. Tokoh wayang kulit ini digambarkan memiliki kaki yang pincang sebagai tanda untuk lebih berhati-hati dalam berbuat sesuatu. Selain itu, cacat fisik Gareng yang lain adalah tangannya yang *ciker* atau patah. Ini adalah sanepa (makna) bahwa Gareng memiliki sifat tidak suka mengambil hak milik orang lain. Diceritakan juga bahwa tumit kanannya terkena semacam penyakit bubul.



Gambar 3. Tokoh Gareng
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Ketiga, Petruk merupakan anak ke dua dari Semar, dimana Petruk memiliki karakter yang nakal dan cerdas. Tokoh Petruk dengan bentuk tubuh, tangan dan kakinya panjang yang menyimpulkan bahwa disetiap pemikiran harus panjang. Seperti halnya kita berpikir harus panjang serta tidak grusa-grusu agar sesuai dengan keinginan dan tidak mengalami penyelesaian. Petruk pandai berbicara dan juga sangat lucu, ia suka menyindir segala hal yang tidak benar dengan lawakan-lawakannya. Petruk merupakan anak angkat kedua dari Semar. Sosok wayang ini terkenal suka bercanda namun terbilang mampu mengasuh, menjaga rahasia, pendengar yang baik hingga membawa manfaat untuk orang lain.



Gambar 4. Tokoh Petruk
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Petruk memiliki ciri fisik yang khas yakni hidungnya yang panjang. Ia juga memiliki perut yang dijuluki ‘Kanthong Bolong’. Julukan tersebut bukan hanya simbol dari sifat Petruk yang suka bersedekah saja, melainkan Petruk juga memiliki sifat pandai berbicara, namun terkadang bicaranya hanya tong kosong alias tidak ada artinya.

Keempat, Bagong merupakan anak bungsu semar, dimana tokoh bagong diciptakan dari bayangan semar, bagong memiliki karakter yang sama halnya dengan saudaranya yaitu Gareng dan Petruk, dimana bagong juga suka bercanda dan penuh dengan kebebasan (berlagak bodoh). Hal ini selaras dengan pernyataan Kresna (2013:32) bahwa Bagong, digambarkan sebagai tokoh yang mengundang

kelucuan dengan gaya bicaranya yang terkesan ceplas-ceplos. Bagong adalah sosok yang paling lugu dan kurang mengerti tata karma, namun tangguh (Kresna, 2012 : 23)



Gambar 5. Tokoh Bagong
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Ciri fisik yang menonjol dari Bagong adalah : (1) Tubuhnya bulat, matanya lebar, dan bibirnya tebal; (2) Kedua telapak tangan yang kelima jarinya terbeber lebar yang memiliki simbol bahwa selalu siap sedia untuk bekerja keras. Tokoh wayang Jawa ini merupakan anak ketiga yang diangkat Semar. Bagong sendiri muncul dari bayang-bayangkan. Sosok ini berbadan pendek, gemuk dengan mata dan mulut yang lebar. Bagong memiliki sifat yang lancing, jujur dan sakti. Ia memang terkenal tergesa-gesa dan semaunya sendiri dalam bertindak. Bagong juga merupakan sosok yang paling lugu dan kurang mengerti tata krama. Alhasil dalam berbagai kisah Bagong, Anda dapat mengambil hikmah untuk selalu memperhitungkan sesuatu saat bertindak. Menariknya, selain empat tokoh Punakawan di atas, di beberapa daerah ada juga tokoh Punakawan raksasa, yaitu Togog dan Bilung.

Peran dan cara Punakawan dalam menanamkan karakter pada masyarakat Bendosewu di dalam pertunjukan wayang kulit. Peran Punakawan dalam menanamkan karakter pada masyarakat Bendosewu di dalam pertunjukan wayang kulit yaitu seperti halnya menjadi penasihat para kesatria, penghibur, kritisi sosial, bahkan sumber kebenaran dan kebijakan. Hal ini selaras dengan pernyataan Kresna

(2013:36) bahwa punakawan secara karakteristik sebenarnya mewakili profil umum manusia, mereka adalah tokoh multiperan yang dapat menjadi penasihat para penguasa atau satria, bahkan dewa.

Punakawan berperan sebagai penghibur, kritikus, sekaligus penyampai kebenaran, kebajikan, dan penganjur keutamaan. Punakawan berarti pula pelayanan, pelayanan dapat dibedakan antara pelayanan tokoh baik dan pelayanan tokoh jahat. Dalam sebuah lakon (pementasan wayang kulit) Punakawan biasanya dikeluarkan untuk sesi dagelan 7 (lawakan) di tengah cerita, tujuannya adalah memberikan istirahat sejenak agar para penonton tidak jenuh. Cara Punakawan dalam menanamkan karakter dengan melalui cerita percakapan, yang didalamnya mengandung nilai-nilai moral, yang dapat di jadikan pandangan bagi masyarakat atau penonton dalam pagelaran wayang kulit. Nilai-nilai moral atau pesan-pesan moral dapat dipetik dialog percakapan secara tersirat maupun tersurat antar tokoh punakawan maupun dengan tokoh pewayangan yang lain.



Gambar 6. Figur Punakawan
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

Pertunjukan wayang terkait dengan cerita, penyampaian cerita dilakukan dengan memperhatikan langkah-langkah antara lain yaitu pemilihan cerita, pengkondisian tempat, dan teknik dalam bercerita. Nasehat atau cerita merupakan cara mendidik yang mengandalkan bahasa, baik lisan maupun tertulis dalam mewujudkan interaksi antara pendidik dengan (subyek) didik. Cerita-cerita dalam tokoh wayang menggambarkan kehidupan tokoh-tokohnya yang kongkret sebagai teladan. Melalui cerita, masyarakat dapat melihat secara langsung bagaimana

karakter-karakter yang dimiliki oleh tokoh wayang dan bisa mengambil pesan moral yang ada di dalam cerita.

Karakter Punakawan yang dalam perkembangannya beragam visualisasi yang disesuaikan beragam kebutuhan dan keperluan. Figur dari punakawan ini bersifat fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan tujuan dan maksudnya. Dibawah ini ragam visualisasi figur punakawan, seperti dalam gambar.



Gambar 7. Ragam Media Figur Punakawan
Sumber : Repro Basnendar H, 2019

B. Metode Perancangan Rak Display melalui *Quality Function Deployment (QFD)*

Menurut Anggraeni Mutiara, dkk (2013) dalam Akhmad Fauzy, dkk (Akhmad Fauzy, dkk. 2017 : 94), menyatakan bahwa perancangan dengan menggunakan *Quality Function Deployment (QFD)* menyatakan bahwa rancangan produk yang berkualitas adalah rancangan yang dibuat berdasarkan fungsi dasar produk yang disesuaikan dengan kualitas, kapasitas dan penampilan yang memuaskan customer, serta nilai tambahan yang dapat menunjang dan menarik keinginan pelanggan seperti gaya dan variasi warna pada produk. Metode *Quality Function Deployment (QFD)*, menurut Revelle (1998) berpendapat bahwa “*QFD was created to help organization improve their ability to understand their customers needs as well as to effectively respond to those needs*” maksudnya QFD

dibuat untuk membantu organisasi dalam meningkatkan kemampuannya dalam memahami kebutuhan customer serta efektif menanggapi kebutuhan tersebut. Tujuan dari metode ini adalah menerjemahkan kriteria subjektif (*customer*) tentang kualitas menjadi sesuatu yang lebih objektif, jadi QFD adalah proses perencanaan bukan alat untuk pemecahan masalah atau analisis. Langkah *Quality Function Deployment* (QFD) dapat dikategorikan menjadi 4 (empat) tahap yaitu :

1. Perencanaan Produk

Tahap ini terdiri dari keinginan *customer* (*customer requirement*) dan *technical responses* atau *technical requirement* yang diperoleh dari saran *customer*.

2. Perencanaan Desain

Tahap ini terdiri dari *technical requirements* dan *parts characteristics*. Berkaitan dengan perancangan fungsi produk dalam hal ini berhubungan dengan ergonomi yang merupakan keilmuan dalam merancang pekerjaan, peralatan, dan mencakup pula lingkungan tempat kerja yang nyaman bagi para pekerja.

3. Perancangan Proses (*Process Planning*)

Tahap ini terdiri dari *part characteristics* dan *process characteristics*. Merupakan proses aplikasi dan evaluasi saran *customer* dan disesuaikan dengan sudut pandang ergonomi.

4. Perancangan Produksi (*Production Planning*)

Tahap ini terdiri dari *process characteristics* dan *production requirements*. Dimana rancangan produk telah memiliki keterangan rancangan berupa gambar maupun karakteristik teknis.

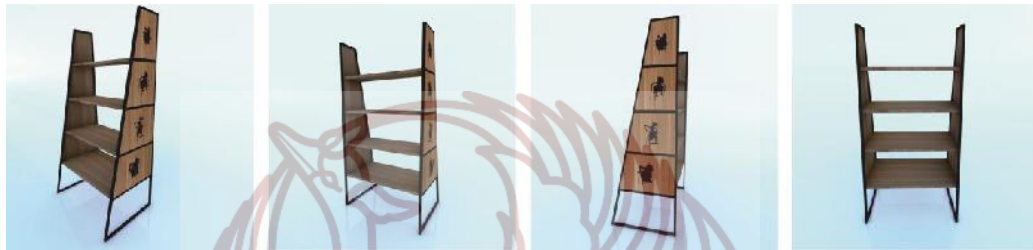
C. Hasil dan Pembahasan

Setelah melalui rangkaian proses dengan metode *Quality Function Deployment* (QFD), didapat desain rak display yang diperuntukkan tempat pajang produk dari Sanggar Kenya Art di Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran. Konsep yang digunakan dalam perancangan rak display dengan kesan simpel, minimalis dan fungsional, namun karakter punakawan dapat tampil agar sesuai dengan tema desa wisata tersebut. Untuk lebih detilnya dapat melihat desain dengan beberapa alternatif, seperti terlihat dibawah ini :

4. Desain Rak Display Alternatif 1

Desain rak yang dirancang terbuka baik dari sisi belakang dan depan dengan terdiri dari 4 (empat) lapisan rak yang memungkinkan memajang dan beragam produk dengan jumlah yang banyak.

Figur punakawan diletakkan di sisi kanan dan kiri rak dalam postur yang lengkap dari kepala, badan dan kaki sehingga punakawan terlihat dominan. Teknik visualisasi dari karakter punakawan menggunakan teknik warna hitam agar terlihat lebih sederhana dan sesuai dengan karakter rak display yang minimalis.



Gambar 8. Desain Rak Display Alternatif 1
Sumber. Yosafat Adi Pradipta, 2019

Rangka display rak ini menggunakan rangka besi *hollow* dengan perpaduan kayu palet terlihat natural dengan *finishing* agar tekstur kayu lebih terlihat.

5. Desain Rak Display Alternatif 2

Desain rak display dengan figur punakawan diletakkan di sisi kanan dan kiri rak dalam postur kepala punakawan terlihat dominan yang ditata dalam sebuah bentuk lingkaran. Teknik visualisasi dari kepala karakter punakawan menggunakan teknik berwarna agar terlihat lebih sederhana dan sesuai dengan karakter rak display yang minimalis.

Desain rak ini lebih terlihat kokoh namun simpel ini dirancang terbuka dari 4 (empat) sisi belakang, depan, kiri, dan kanan dengan terdiri dari 4 (empat) lapisan rak yang memungkinkan memajang dan beragam produk dengan jumlah yang banyak. Perpaduan bahan dari kayu dan besi untuk menguatkan display rak ini agar tampilan produk kerajinan dari Sanggar Kenya Art dapat lebih terlihat dan menarik wisatawan untuk melihat dan diharapkan untuk membelinya.



Gambar 9. Desain Rak Display Alternatif 2
Sumber. Yosafat Adi Pradipta, 2019

6. Desain Rak Display Alternatif 3

Figur punakawan diletakkan di sisi kanan dan kiri rak dalam postur yang lengkap dari kepala, badan dan kaki sehingga punakawan terlihat dominan. Teknik visualisasi dari karakter punakawan menggunakan teknik warna aslinya agar terlihat lebih terlihat, namun kesan sederhana dan sesuai dengan karakter rak display yang minimalis.



Gambar 10. Desain Rak Display Alternatif 3
Sumber. Yosafat Adi Pradipta, 2019

Desain rak yang dirancang terbuka baik dari sisi belakang dan depan dengan terdiri dari 4 (empat) lapisan rak yang memungkinkan memajang dan beragam produk dengan jumlah yang banyak dengan dipadukan antara material kayu dan besi untuk menguatkan display rak ini agar tampilan produk kerajinan dari Sanggar Kenya Art dapat lebih terlihat dan menarik wisatawan untuk melihat dan diharapkan untuk membelinya.

Karakter punakawan yang terdiri dari Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dapat terlihat jelas untuk mendukung tema dari Sanggar Kenya Art, sebagai bagian dari Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran sebagai desa wisata tematik.

B. Kesimpulan

Perancangan rak display dengan karakter tokoh punakawan untuk Sanggar Kenya Art, Kepuhsari Manyaran ini dirancang sesuai aktivitas manusia, bentuk, bahan dan warna juga harus diperhatikan untuk menciptakan citra dan membuat alternatif pilihan bahan dan warna yang nyaman dan serasi dengan suasana ruangnya. Analisis lebih lanjut dari rak display produk kerajinan ini yakni bentuk dan fungsi (kenyamanan dapat dicapai melalui bentuk yang sesuai dengan fungsi dan anatomi tubuh manusia), analisis ergonomi (analisis *human factor*, kesesuaian antara kebutuhan furnitur dengan aktivitas manusia bekerja, memberikan kenyamanan dan menghindari sedini mungkin kecelakaan kerja), analisis *anthropometri* (furnitur harus sesuai dengan ukuran tubuh manusia dan kebebasan tubuh bergerak), analisis material (karakter bahan dan tekstur), analisis struktur dan konstruksi (bahwa desain harus aman, kuat dan mudah dalam pembuatan), analisis hardware dan accessories (sesuai dengan gaya desain), dan analisis warna (warna memiliki karakteristik dan dampak estetis psikologis bagi manusia), dan hal terpenting yang terkait dengan aktivitas gerak manusia adalah analisis fungsi yaitu apakah bisa menjawab kebutuhan sosial pemakainya. Selain itu, harus memperhatikan teknis dalam reproduksi, durabilitas, konstruksi, efisiensi material, ergonomi, penerapan teknologi estetika, dan kenyamanan yang mengacu pada selera pemakai atau pengguna.

Proses desain dari rak display ini selalu melalui langkah analisis yang terkait dengan kondisi ruang, faktor lingkungan dan budaya, serta tuntutan manusia saat ini dan masa yang akan datang, sebab pada prinsipnya proses desain adalah usaha menjawab, mewujudkan dan memperbaiki taraf hidup manusia. Mendesain adalah mencari kebenaran dalam estetika. Ia tidak semata berkenaan dengan persepsi visual-fisikal saja, namun mencakup pula konsep yang abstrak, yakni yang benar, teratur dan berguna. Desain ini dirancang sebagai upaya kreatif dalam perencanaan dan pembuatan sesuatu yang memiliki kegunaan, dengan mengutamakan prinsip kenyamanan dan pencapaian suatu kepentingan tertentu, bisa berupa sistem (kesatuan fungsi), komposisi (susunan materi), barang (benda pakai), produk (benda fungsional yang dibuat industri), artefak (objek kebudayaan) yang dibuat untuk mencapai kepentingan tertentu.

Melalui karakter punakawan yang melekat setiap desain baik desain alternatif 1, 2, dan 3 bertujuan agar desain rak masih sesuai tematik dengan situasi dan lokasi ditempatkan, serta masih bernuansa wayang, dimana Sanggar Kenya Art tersebut bagian dari Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri. Dari hasil rancangan ini diharapkan dapat meningkatkan perekonomian melalui wisatawan yang datang dan membeli produk hasil kerajinan yang dipajang di desain rak display nantinya, sehingga keberadaan desa wisata tematik ini dapat berkembang dan kesejahteraan masyarakat sekitar juga semakin sejahtera.

Daftar Pustaka

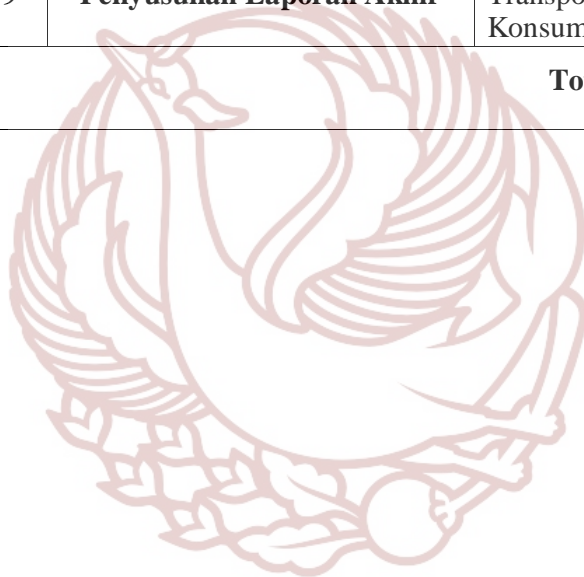
- Basnendar Herryprilosadoso dan Agus Sutedjo, 2016, *Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber*, Acintya, Jurnal Penelitian Seni Budaya, Vol. 8 No. 1. Juni 2016. ISSN 2085-2444, hal. 17
- Cornelius, Natter, & Faure, 2010. How Storefront Displays Influence Retail Store Image Britta, Journal of Retailing and Consumer Services 17 (2010) 143–151. h.143
- Inskeep, Edward, 1991. *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach*, 1 Edition, John Willey Publishing
- Kresna, 2012. *Dunia Semar*. Jogjakarta : Diva Press
- Miyazaki, Kiyoshi dan Dudy Wiyancoko. 2006. Perkembangan Pendidikan Desain dan Ilmu Desain di Jepang. Jurnal Ilmu Desain, 1(1), 35-48
- Nuryanto Adhi, 2016. dkk. *Perencanaan Dan Perancangan Desa Wisata Kampung Tajur Kahuripan di Kab. Purwakarta-Jawa Barat Berbasiskan Arsitektur Tradisional Sunda*. Makalah Seminar Nasional Arsitektur SCAN UAJY-Yogyakarta.
- Oka A, Yoeti. (2006), *Pengantar Ilmu Pariwisata*, Angkasa, Bandung.h.14
- Ranang AS, Basnendar H, dan Asmoro NPA, 2010. *Animasi Kartun, dari Analog Sampai Digital*, Penerbit PT. Indeks, Jakarta, ISBN 979-062-149-3. Soetarna dan Sarwanto, 2010. *Wayang Kulit dan Perkembangannya*, Surakarta : ISI Press dan CV. Cendrawasih, hal. 5
- Sri Hesti Herawati, 2014, *Tindak Tutur Direktif dalam Pertunjukan Wayang Relevansinya dengan Pembentukan Karakter Bangsa*, Prosiding Seminar Nasional Prasasti, Kajian Linguistik dan Puitika dalam Perspektif Pragmatik, Program Studi S3 Linguistik Program Pascasarjanan Universitas Sebelas Maret, 27 November 2017, ISBN 978-979-1533-87-4, hal. 205
- Suptandar, J. Pamudji. 1999. *Desain Interior, Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain Interior*, Jakarta: Djambatan. h. 51
- Warbung, T. 2015. Tinjauan Ikonografi pada Lukisan “Hidup Ini Indah Apapun Keadaannya”. *Humaniora*, 6 (2), h. 155-161.
- Wardani. 2010. Perancangan Furnitur Perkantoran, *Jurnal DIMENSI INTERIOR*, FSRD ITB Bandung, Vol. 8, NO. 1, Juni 2010 : 29-37
- Widagdo. 2006. Estetika dalam Perjalanan Sejarah (Arti dan Perannya dalam Desain). *Jurnal Ilmu Desain, FSRD ITB Bandung*, 1(1), 3-16

**RINCIAN PENGGUNAAN ANGGARAN
PENELITIAN TERAPAN**

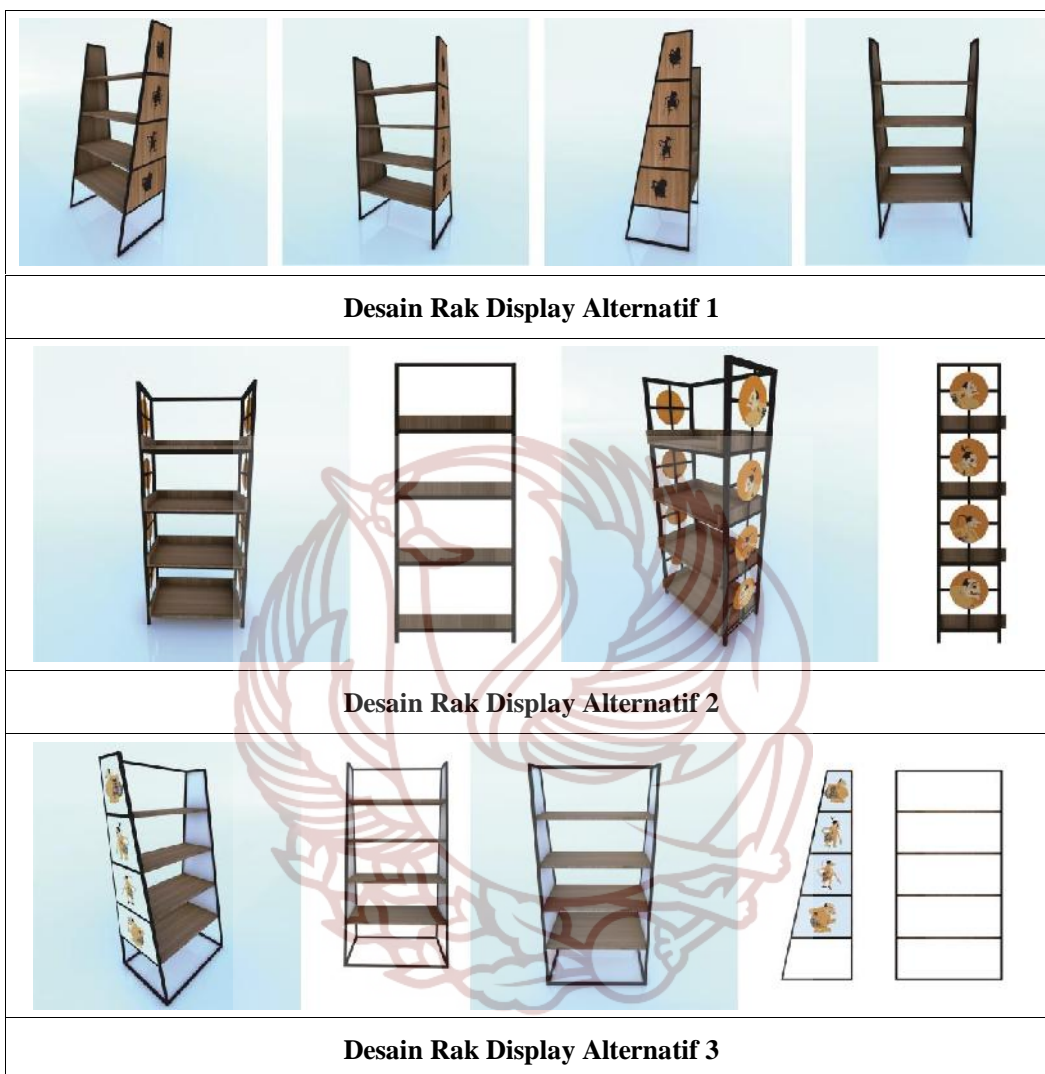
NO	TANGGAL	KEGIATAN	ANGGARAN	NOMINAL
1.	1 Agustus 2019	Rapat koordinasi untuk menyusun rancangan penelitian dan jadwal kegiatan penelitian.	Konsumsi rapat	Rp. 125.000,-
2.	5 Agustus 2019	Mencari data referensi mengenai wayang kulit secara umum untuk data awal. Dokumen pendukung: Scan buku referensi dari perpustakaan	Biaya scanner data pustaka	Rp. 200.000,-
3.	9 Agustus 2019	Pertemuan rapat koordinasi tim peneliti untuk menyusun agenda persiapan penelitian.	Konsumsi rapat	Rp. 100.000,-
4.	10 Agustus 2019	Pencarian referensi seputar Desa Wisata Kepuhsari, Manyaran dan wayang kulit	Transportasi Solo-Manyaran Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
5.	12 Agustus 2019	Observasi awal beberapa pengrajin di Desa Wisata Kepuhsari, Manyaran Dokumen pendukung: foto kegiatan	Transportasi Solo-Manyaran Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
6.	13 Agustus 2019	Pembelian Memory Card, Peralatan Menggambar dan USB Flashdisk	Pembelian Peralatan	Rp.1.500.000,-
7.	14 Agustus 2019	Pencarian referensi seputar Desa Wisata Kepuhsari, Manyaran	Transportasi Solo-Manyaran Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
8.	15 Agustus 2019	Rapat koordinasi untuk menyusun data-data temuan awal setelah melakukan observasi ke Desa Wisata Kepuhsari, Manyaran	Konsumsi rapat	Rp. 100.000,-
9.	20 Agustus 2019	Menyusun (mengcapture) data visual hasil observasi di Desa Wisata Kepuhsari, Manyaran Dokumen pendukung: foto lokasi kegiatan	Referensi visual	Rp. 200.000,-

10.	24 Agustus 2019	Rapat koordinasi untuk persiapan observasi ke, Desa Wisata Kepuhsari, Manyaran	Konsumsi rapat	Rp. 350.000,-
11.	26 Agustus 2019	Pencarian referensi tentang punakawan	Fotokopi data visual Transportasi Konsumsi	Rp. 200.000,- Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
12.	28 Agustus 2019	Referensi tentang desa wisata	Transportasi Solo-Manyaran Konsumsi	Rp. 200.000,- Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
13.	30 Agustus 2019	Pencarian referensi tentang display	Scan data Transportasi Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
14.	2 September 2019	Pembelian ATK	Pembelian Kertas	Rp. 160.000,-
15.	4 September 2019	Pembelian Alat Gambar dan Kertas	Pembelian Rapido, Pensil warna, Spidol dan Kertas Manila	Rp.1.000.000,-
16.	8 September 2019	Rapat koordinasi untuk menyusun data hasil observasi Desa Wisata Kepuhsari, Manyaran	Konsumsi rapat	Rp. 160.000,- Rp. 28.000,-
17.	10 September 2019	Pembelian Modem Wifi, baterai, dan Charger	Pembelian peralatan	Rp 1.600.000,-
18.	12 September 2019	Pembelian Alat dan Bahan Habis	Pembelian Tinta Print, Cartridge dan Spraymount	Rp.3.000.000,-
19.	15 September 2019	Pencarian Referensi Visual Karakter Punakawan	Dokumentasi Foto Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
20.	20 September 2019	Penyusunan Laporan Kemajuan dan Draft Artikel Ilmiah.	Transportasi Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
21.	22 September 2019	Pembelian Alat dan Bahan Habis	Pembelian print paper, kertas kalkir, dan cat poster	Rp.2.000.000,-

22.	28 September 2019	Perancangan Karakter Animasi	Konsumsi rapat	Rp. 160.000,- Rp. 28.000,-
23.	3 Oktober 2019	Perancangan Skest Awal Desain Display	Sewa Studio Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
24.	7 Oktober 2019	Perancangan Digital Imaging Desain Display	Sewa Studio Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
25.	14 Oktober 2019	Tahapan Rendering Perancangan Desain Display	Sewa Studio Konsumsi	Rp. 400.000,- Rp. 100.000,-
26.	18 Oktober 2019	Penyusunan Artikel dan HAKI	Transportasi Konsumsi	Rp. 100.000,- Rp. 60.000,-
27.	20 Oktober 2019	Penyusunan Laporan dan Artikel Ilmiah	Transportasi Konsumsi	Rp. 100.000,- Rp. 60.000,-
28.	28 Oktober 2019	Penyusunan Laporan Akhir	Transportasi Konsumsi	Rp. 100.000,- Rp. 60.000,-
Total				Rp. 16.500.000,-



Lampiran Materi Ajuan Hak Cipta



Lampiran Daftar Mahasiswa Sebagai Tim Pembantu Penelitian

1. Yosafat Adi Pradipta (mahasiswa Prodi Desain Interior FSRD ISI Surakarta)

Lampiran Foto Dokumentasi Kegiatan Penelitian













LAMPIRAN TIM PENGUSUL

Lampiran Susunan Organisasi Tim Peneliti Terapan dan Pembagian Tugas

1. Biodata Ketua Peneliti

1.	Nama	Amir Gozali, S.Sn., M.Sn
2.	Jabatan Fungsional	Lektor
3.	Jabatan Struktural	Ketua Program Studi
4.	NIP	197406212008121002
5.	NIDN	0021067404
6.	Tempat /Tanggal Lahir	Kediri, 21 Juni 1974
7.	Alamat Rumah	Jl. Mulya, Dalon, Ngringo, RT. 2, RW. XI, Palur , Karanganyar.
8.	Telpon/Faks/HP	085856089788
9.	Alamat Kantor	Jln. Ki Hadjar Dewantara 19, Kertingan, Surakarta
10.	Telpon/Faks/	(0271) 647658 / (0271) 647175
11.	Alamat e-mail	gozali.amir88@gmail.com
12.	Jumlah lulusan yang telah dihasilkan	8 mahasiswa
13.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Seni Lukis Dasar 2. Seni Lukis I 3. Seni Lukis Dinding 4. Gambar Alam Benda 5. Nirmana Dwimatra

A. Riwayat Pendidikan

Pendidikan	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	ISI Yogyakarta	ISI Yogyakarta
Bidang Ilmu	Seni Rupa Murni	Penciptaan Seni
Th. Masuk-Lulus	1996-2005	2011-2013
Judul Skripsi/thesis	Pemandangan Alam Dalam Bidang-bidang Geometris	Representasi Simbolik 'Motivasi Diri ' dalam Penciptaan Karya Seni Lukis
Nama Pembimbing	Drs. Wardoyo Sugianto	Prof. M. Dwi Marianto, MFA., Ph.D.
	Drs. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum	

B. Pengalaman Penelitian

No.	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber Dana	Jumlah Dana (Rp)
1.	2014	Kajian Tehnik Menggambar Wayang Beber Gaya Pacitan Koleksi Joko Sri Yono	DIPA	5.000.000
2.	2015	Tehnik Seni Lukis Klasik Bali Gaya Kamasan Karya Nyoman Mandra	DIPA	17.500.000

3.	2015	Anatomi Wayang Beber Gaya Pacitan	DIKTI	5.000.000
4.	2015	Pengembangan Model Cideramata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Suku Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar, Tahun I	DIKTI	70.500.000
5.	2016	Pengembangan Model Cideramata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Suku Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar, Tahun II	DIKTI	47.500.000
6.	2016	<i>Representasi Simbolik Fenomena Alam Dalam karya Seni Patung</i>	DIPA	20.000.000
7.	2017	Kajian Anatomi Figur Seni Lukis Klasik Bali Gaya Kamasan Karya Nyoman Mandra	DIPA	10.000.000
8.	2017	Pemanfaatan Limbah Gergaji Kayu Sebagai Medium Pengembangan Model Cideramata Dengan Muatan Lokal Situs Pagoda Mojoso Surakarta	DIPA	16.500.000
9.	2018	Penelitian Pustaka: Dimensi Spiritual Dalam Seni Lukis Abstrak Kontemporer Indonesia: Sejarah dan Wacana	DIPA	9.000.000

C. Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Tahun	Judul
1.	2015	Juri Lomba Lukis Dalam rangka FLS2N 2015, Tingkat SD Kab. Sragen
2.	2015	Pameran “Sehari Boleh Gila” di Tahun Emas Gallery, Kasongan, Yogyakarta
3.	2016	Juri Lomba Lukis Anak Dalam Rangka Haul Perhutani Jateng
4.	2017	Pameran Internasional “Solo International Visual Art”, Gallery Mojoso Surakarta
5.	2017	Pameran Seni Rupa Nasional Dalam Rangka Harteknas “Pembangunan Maritim Berbasis Pengetahuan”, Makasar, Sulawesi Selatan.
6.	2018	Pameran Seni Rupa Murni Dalam Rangka Purna Tugas Drs. Sukirno “Tak Idak-idak” di Rumah Banjarsari, Surakarta
7.	2018	Juri Lomba Art Lettering dalam Festival Pakel Karanganyar

D. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dan diterbitkan dalam Jurnal

No	Tahun	Judul	Nama Jurnal	ISSN./Volume
1.	2010	<i>Media Cat Minyak dan Pendukungnya</i>	Brikolase	ISSN: 2087-0795
2.	2012	<i>Kaligrafi Arab dalam Seni Lukis Kaca Cirebon</i>	Brikolase	ISSN: 2087-0795
3.	2014	<i>Kajian Teknik Menggambar Wayang Beber Gaya Pacitan Karya Joko Sri Yono</i>	Brikolase	ISSN 2087-0795 Vol.VI, No.1, Juli 2014. Hal. 1 – 24
4.	2015	<i>Pengembangan Model Cideramata Etnik Dengan Muatan Kearifan Lokal Candi Suku Sebagai Upaya Optimalisasi Potensi Industri Kreatif di Kabupaten Karanganyar</i>	Brikolase	ISSN 2087-0795 VOL.7, No. 2, Desember 2015 Hal. 11 - 32

5.	2015	<i>Tehnik Seni Lukis Klasik Bali Gaya Kamasan Karya Nyoman Mandra</i>	Acintya	ISSN: 2085-2444 VOL. 7, No.1, Juni 2015 Hal. 18-29
6.	2016	<i>Anatomi Wayang Beber Gaya Pacitan</i>	Ornamen	ISSN 1693-7724 Vol. 13 No. 1, Januari 2016, Hal. 8 - 19
7.	2016	<i>Representasi Simbolik Fenomena Alam Dalam karya Seni Patung,</i>	Abdi Seni	ISSN: 2087-1759 Vol. 7, No. 1 Juni 2016 Hal. 10 – 19
8.	2018	<i>Fenomena Maritim Indonesia Sebagai Sumber Inspirasi Penciptaan Karya Seni Lukis</i>	Brikolase	ISSN: 2087-0795 Vol. 9, No. 1, Juli 2018 Hal. 37 - 49

E. Kekayaan Intelektual

No	Tahun	Judul	Jenis Karya
1.	2017	<i>Surat Permohonan</i> , Medium Mixed media, 50 x 120 x 250 cm	Seni Rupa Murni
2.	2019	<i>Man of Steel</i> , Medium Cat akrilik pada kanvas, 70 x 140 cm	Seni Rupa Murni

F. Penghargaan

No	Tahun	Penghargaan	Lembaga Penyelenggara
1.	2000	<i>Karya Terbaik Seni Lukis Alam Benda</i>	FSRD ISI Yogyakarta
2.	2003	<i>Finalis Indonesia Art Award</i>	Yayasan Seni Rupa Indonesia dan Philip Moris
3.	2016	Poster Penelitian Terbaik dalam Rangka Presentasi Hasil Penelitian Hibah Bersaing	Kemenristek Dikti

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Terapan DIPA ISI Surakarta

Surakarta, 29 Oktober 2019
Ketua Pengusul,

(Amir Gozali, M.Sn)
NIP.197406212008121002

2. Biodata Anggota Pengusul

1.	Nama Lengkap	Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn
2.	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
3.	Jabatan Struktural	Penata Muda Tingkat Satu
4.	NIP	196910041999031001
5.	NIDN	0004106909
6.	Tempat dan Tanggal Lahir	Salatiga / 4 Oktober 1969
7.	Alamat Rumah	Tipes RT 02 / Rw 14 Serengan , Solo 57154
8.	Telepon/Faks/HP	08122627977
9.	Alamat Kantor	Jl.Ki Hajar Dewantara 19, Ketingan, Jebres, Solo 57126
10.	Nomor Telepon/Faks	0271- 646175
11.	Alamat e-mail	ernasthan@isi-ska.ac.id
12.	Lulusan yang telah dihasilkan	25 orang
1.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Pertamanan
		2. Tata Cahaya
		3. HKI & Etika Profesi
		4. Desain Interior IV

A. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Udayana	Pasca Sarjana ISI Surakarta
Bidang Ilmu	I N T E R I O R	Kajian Seni
Tahun Masuk-Lulus	1989 - 1998	2006 - 2011
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Studi Tentang Prinsip-Prinsip yang mendasari Tata Ruang Masjid di Denpasar Mendasari Tata Ruang Masjid di Denpasar	Loro Blonyo Studi Bentuk Dan Perkembangan Fungsi serta Aplikasinya Pada Media Lain dalam Masyarakat di Surakarta
Nama Pembimbing/Promotor	Dra. Subarniati.,M.Sn	Prof. DR Dharsono

B. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2017	Kajian Aksesibilitas dan Ergonomi Pada Mebel Paud Al Abidin Surakarta	DRPM	.20.000.000

			Kemenristek Dikti	
2.	2018	Studi Ragam Hias Tradisional Jawa Pada Fasade Bangunan Hotel Di Surakarta	DRPM Kemenristek Dikti	20.000.000

C. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2017	IbM Pengembangan UMKM Lampu Hias Elemen Interior Di Surakarta	Kemenristek Dikti	50.000.000
2	2018	PKM Kerajinan Mebel Limbah Ban Di Desa Jati Kecamatan Gatak Kabupaten Sukoharjo	Kemenristek Dikti	43.000.000

D. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 tahun Terakhir

No	Judul Artkel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1.	Symboli Representation Self Motivation	Jurnal Nasional Pendhapa	Vol. 4 No.1, Juni 2015, ISSN 20186-8138
2.	Ibm Pengembangan UKM Lampu Hias Elemen Interior di Surakarta	Prosiding Seminar Nasional “Seni, Teknologi dan Masyarakat”	Oktober 2017 ISBN 978-602-5573-09-5

E. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan/ Seminar Ilmiah Dalam 5 tahun Terakhir

N	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Hasil Program Pengabdian Kepada Masyarakat Mono Tahun Pelaksanaan Tahun 2018	Produk Kerajinan Limbah Ban Bekas JJB	27 Agustus 2018

F. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit

G. Pengalaman Perolehan HaKI dalam 5-10 tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HaKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.	Brosur Produk Kerajinan Limbah Ban Bekas JJB	2018	Brosur	0001 19714

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tahun	Tempat penerepan	Respons Masyarakat

I. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Terapan DIPA ISI Surakarta

Surakarta, 28 Oktober 2019

Anggota Peneliti

R. Ersnathan Budi P, S.Sn., M.Sn

NIP. 196910041999031001

3. Biodata Anggota Pengusul

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap	Basnendar Herryprilosadoso, S.Sn, M.Ds
2. Jabatan Fungsional	Lektor
3. Jabatan Struktural	-
4. NIP	197104191999031002
5. NIDN	0019047102
6. Tempat dan Tanggal lahir	Wonogiri, 19 April 1971
7. Alamat Rumah	Perum Solo Elok, Jl. Arjuna I Blok B-42, Rt. 04/Rw.07, Kel. Mojosongo, Kec. Jebres, Surakarta
8. No. Telepon/Faks/Hp	08122628596 - 082138773731
9. Alamat Kantor	Jl. Ki Hajar Dewantara No.19 Ketingan, Jebres, Surakarta 57126
10. No. Telepon/Faks/Hp	(0271) 647658 / (0271) 646175
11. Alamat Email	basnendart@yahoo.com
12. Lulusan yang telah dihasilkan	S-1 : 9 orang
13. Mata Kuliah yang diampu	Teori Dasar Desain Komunikasi Visual
	Ilustrasi Terapan
	Semiotika Komunikasi Visual
	Metodologi Penelitian I

B. Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Sebelas Maret Surakarta	Institut Teknologi Bandung
Bidang Ilmu	Desain Komunikasi Visual	Pengkajian Desain
Tahun Masuk-Lulus	1991-1997	2006-2008
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Iklan Layanan Masyarakat mengenai Tawuran Antar Pelajar	Makna Kartun Politik Karya T. Sutanto
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Ahmad Adib, MM, P.hD	Dr. Priyanto S Dra. Riama Maslan, M.Sn

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Sumber Pendanaan	Jml (Juta Rp)
1.	2018	Penciptaan Teknologi Media Audio Visual Pementasan Wayang Beber Sebagai Upaya	P3S	Rp. 170.000.000,-

		Pelestarian Seni Tradisi di Kabupaten Pacitan (Anggota Tahun Pertama)	(Penelitian Penyajian dan Penciptaan Seni) DIKTI	
2	2016	<i>Environment Graphic Design</i> Untuk Identitas Visual Museum Sangiran Sebagai Pengembangan Pariwisata Situs Purbakala Di Kabupaten Sragen (Ketua)	Penelitian Hibah Bersaing DIKTI	Rp. 50.000.000,-
3	2016	Pengembangan Motif Batik Berbasis Figur Wayang Beber Sebagai Media Penguatan Kearifan Lokal dan Upaya Peningkatan Perekonomian Masyarakat di Kabupaten Pacitan (Tahun Ke III) (Anggota)	MP3EI DIKTI	Rp. 150.000.000,-
4	2015	Situs Purbakala Sangiran Sebagai Sumber Ide Pengembangan Motif Batik Dalam Upaya Peningkatan Perekonomian dan Media Penguatan Kearifan Muatan Lokal Di Kabupaten Sragen (Tahun Ke I) (Anggota)	MP3EI DIKTI	Rp. 150.000.000,-
5	2015	Pendidikan Karakter Melalui Pengembangan Rancangan Permainan Tradisional Berbasis Wayang Beber Sebagai Upaya Pelestarian Seni Budaya Kepada Anak Usia Dini di Kabupaten Pacitan	DIPA ISI Surakarta	Rp. 17.500.000,-
6	2014	Pengembangan Motif Batik Berbasis Figur Wayang Beber Sebagai Media Penguatan Kearifan Lokal dan Upaya Peningkatan Perekonomian Masyarakat di Kabupaten Pacitan (Tahun Ke I) (Anggota)	MP3EI DIKTI	Rp. 150.000.000,-
7.	2013	Pengembangan Desain Interior Museum Radyapustaka Berbasis “Ergonomi (Kenyamanan dan Keamanan)” Sebagai Pusat Budaya, Informasi dan Tujuan Wisata Di Kota Surakarta (Tahun Ke II) (Anggota)	Hibah Bersaing DIKTI	Rp. 50.000.000,-
8.	2012	Pengembangan Desain Interior Museum Radyapustaka Berbasis	Hibah Bersaing DIKTI	Rp. 50.000.000,-

		“Ergonomi (Kenyamanan dan Keamanan)” Sebagai Pusat Budaya, Informasi dan Tujuan Wisata Di Kota Surakarta (Tahun Ke I) (Anggota)		
9.	2012	Ideologi Barat dalam Tayangan Televisi Ditinjau dari Aspek <i>Wardrobe</i> (Studi Kasus Film Super Hero Produksi Marvel Comics) (Ketua)	DIPA ISI Surakarta	Rp. 30.000.000,-
10	2010	Figur Wanita dalam Iklan Televisi Ditinjau dari Aspek Sinematografi	DIPA ISI Surakarta	Rp. 30.000.000,-
11	2008	Analisa Visual Iklan Shampoo Wanita dengan Strategi Komparatif pada Iklan Media Televisi, Studi Kasus : Iklan Produk Shampoo Pantene Pro-V dan Shampoo CLEAR. (Ketua)	DIPA ISI Surakarta	Rp. 10.000.000,-
12	2007	Kajian Tentang Kartun Editorial karya Mugi Suryana di Harian SOLOPOS Tahun 2000 – 2005 melalui Pendekatan Metafora Visual. (Ketua)	Beasiswa Unggulan BPKLN Depdiknas	Rp. 10.000.000,-

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan Sumber	Jml (Juta Rp)
1.	2015	Pemberdayaan Anak Berkonflik dengan Hukum Melalui Teknologi Cetak Saring di Yayasan Sahabat Kapas Karanganyar (Ketua)	DIPA ISI Surakarta	Rp. 10.000.000,-
2	2014	IbM Pelatihan Kerajinan Sepatu Lukis Untuk Siswa SLB (Sekolah Luar Biasa) di Surakarta (Anggota)	IbM DIKTI	Rp. 50.000.000,-
3.	2013	IbM Pelatihan Sablon T-Shirt untuk Penyandang Tuna Rungu Surakarta (Ketua)	IbM DIKTI	Rp. 49.000.000,-
4.	2012	Pelatihan Batik untuk Penyandang Tuna Rungu Gerkatin Surakarta (Anggota)	DIPA ISI Surakarta	Rp. 30.000.000,-

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor/Tahun	Nama Jurnal
-----	-------	----------------------	------------------------	-------------

1.	2016	Perancangan Desain Permainan Materi Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Wayang Beber	Vol. 8 No. 1. Juni 2016. ISSN 2085-2444	“ <i>Acintya</i> ” Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta
2.	2016	Media Pelatihan dalam Pemberdayaan Anak Berkonflik dengan Hukum melalui Teknologi Cetak Saring	Vol. 7 No. 1. Juni 2016. ISSN 2087-1759	“ <i>Abdi Seni</i> ” Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, ISI Surakarta
3.	2012	Desain Interior Museum Radyapustaka	Vol. 3 No. 01. Juni 2012. ISSN 2086-8138	“ <i>Pendhapa</i> ” Jurusan Ilmiah Pengkajian dan Penciptaan Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta
4.	2009	Bahasa Ungkap dalam Kartun Politik Indonesia Tahun 1965	Vol. 2 No. 1 Juli 2009. ISSN 1978 – 5321	“ <i>Wastucitra</i> ” Jurnal Sekolah Tinggi Desain Indonesia Bandung
5.	2009	Strategi Komparatif Iklan Televisi Produk Shampoo Wanita	ISSN 2085-2444, Vol. 1, No. 1 Juni 2009	“ <i>Acintya</i> ” Jurnal Penelitian Seni Budaya, ISI Surakarta
6.	2008	Peranan Desain Kemasan (<i>Packaging</i>) dalam Industri Kreatif Berbasis Tradisi Dalam Menghadapi Era Globalisasi	ISBN: 979-8217-91-8	Proceeding Jurnal Ilmiah Internasional Jurusan Seni Rupa ISI Surakarta
7.	2007	Strategi Kreatif Sebagai Urat Nadi Periklanan	Vol. 4 No. 1 Januari 2007. ISSN 1693-7724. hal. 1	“ <i>Ornamen</i> ” Jurusan Seni Rupa ISI Surakarta
8.	2007	Bias Gender dalam Kartun Editorial di Media Cetak	Vol. 4 No. 2 Juli 2007. ISSN 1693-7724	“ <i>Ornamen</i> ” Jurusan Seni Rupa ISI Surakarta
9.	2004	Menggenjot Kartun Via Web	Vol. 1 No. 1, Januari 2004. ISSN 1693-7724.	“ <i>Ornamen</i> ” Jurusan Seni Rupa ISI Surakarta

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan / Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Pembekalan Pelaku Ekonomi Kreatif Berbasis Media Digital dan Seni Budaya.	Ekonomi Kreatif : Berbasis Budaya Lokal Rasa Global	Hotel Grand HAP, Slamet

	Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Jawa Tengah		Riyadi, 22 Mei 2017
2.	Peningkatan Kapasitas Tenaga Promosi Kesehatan Dinas Kesehatan Kota Surakarta Tahun 2017	Pengantar Olah Digital (Photoshop) “Materi Pesan Sampe, Lewat Olah Gambar Oke”	Ruang Akasia, Hotel Solo View, Slamet Riyadi, 23 Maret 2017
3.	Pelatihan Pelaksanaan Koordinasi Pembangunan Kemitraan Pariwisata Bagi Pelaku Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kota Surakarta, Bidang pengembangan Ekonomi Kreatif	Pelatihan Visual Branding bagi Pelaku Ekonomi Kreatif Kota Surakarta “Kreatifitas sebagai Dasar Pengembangan Ekonomi Kreatif”	Ruang Animasi Digital Lt. 1 Gedung Desain, Kampus Mojosongo, FSRD ISI Surakarta, 24 - 25 Maret 2017
4.	Seminar Pengembangan Kemampuan Produktif Dosen	Pengembangan Media Pembelajaran Yang Kreatif dan Produktif	UNIPA Surabaya, 18 Desember 2012
5.	Seminar dan Workshop Jurnalistik DJP Kanwil II Jawa Tengah	Merancang Visual Memikat Pembaca	Hotel Paragon Surakarta, 30 – 31 Oktober 2012
6.	Seminar Hasil Penelitian Dosen ISI Surakarta Tahun Anggaran 2012	Ideologi Barat dalam Tayangan Televisi Ditinjau dari Aspek <i>Wardrobe</i> (Studi Kasus Film Super Hero Produksi Marvel Comics)	LPPMPP ISI Surakarta, 25 September 2012
7.	Seminar Hasil Penelitian Dosen ISI Surakarta Tahun Anggaran 2006	Perancangan Desain Poster untuk Media Promosi PN. Lokananta, Solo	Ruang Seminar ISI Surakarta, 2006

G. Pengalaman Penulisan Buku Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Animasi Kartun, dari Analog Sampai Digital	2010	249	Penerbit PT. Indeks, Jakarta, ISBN 979-062-149-3

A. H. Pengalaman Perolehan HKI Dalam 5 – 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID	Nomor dan Tanggal Permohonan
-----	----------------	-------	-------	------------	------------------------------

1.	Brosur <i>Environment Graphic Design</i> Museum Sangiran Project	2017	Hak Cipta	05995	EC00201706845, 20 Desember 2017
2.	Motif Batik Flora Pacet dan Panji	2017	Hak Cipta	05778	EC00201706500, 12 Desember 2017
3.	Alat Peraga Permainan Tradisional Dakon Karakter Punakawan	2017	Hak Cipta	000101653	EC00201706848, 20 Desember 2017
4.	Alat Peraga Permainan Tradisional Gangsinging Karakter Punakawan	2017	Hak Cipta	000101654	EC00201706850, 20 Desember 201

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respons Masyarakat
	-----	-----	-----	-----

J. Penghargaan yang Pernah Diraih dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Juara III Pemilihan Kaprodi Berprestasi Tingkat ISI Surakarta	Kemenristedikti	2017
2.	Seleksi 15 Besar Tingkat Nasional Pemilihan Kaprodi Berprestasi	Kemenristedikti	2015
3.	Juara I Pemilihan Kaprodi Berprestasi Tingkat ISI Surakarta	ISI Surakarta	2015
4.	Penghargaan Satya Lencana X (Masa Bhakti 10 Tahun) ISI Surakarta	ISI Surakarta	2013
5.	Desainer Logo Festival Kesenian Indonesia (FKI) VII Tahun 2011	ISI Surakarta	2011
6.	Juara I Dosen Berprestasi ISI Surakarta Tahun 2010	ISI Surakarta	2010
7.	Juara Ketiga Lomba Kartun Nasional “Perempuan Indonesia Masa Kini 2009”, Museum Kartun Indonesia Bali, Sunset Road Denpasar	Museum Kartun Indonesia Bali, Sunset Road Denpasar	2009
8.	Pemenang Utama Desain Logo PORDA Jawa Tengah 2009	KONI Jawa Tengah	2007
9.	Pemenang Utama Sayembara Desain logo “15 Years Of Commitment” Program Magister	Magister Manajemen Universitas Gajah Mada (MMUGM), Yogyakarta	2002

	Manajemen Universitas Gajah Mada (MMUGM)		
10.	Pemenang Utama Lomba Desain logo Galeri Nasional Tingkat Nasional, Jakarta.	Galeri Nasional, Jakarta.	2002
11.	Pemenang harapan I Lomba Desain logo BPIH Fath Indah, Surabaya.	BPIH Fath Indah, Surabaya.	2000

H. Prestasi Sebagai Dosen Pembimbing PKM (Program Kreativitas Mahasiswa) Kemenristekdikti

No	Nama Kegiatan dan Waktu Penyelenggaraan	Tahun	Dosen Pembimbing	Prestasi yang Dicapai
1	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2017 dengan judul “Kata Batin” Boneka tangan Batik Indonesia Sebagai Upaya Pengenalan Motif Batik dan Pelestarian Tradisi Lokal untuk Forum Anak Surakarta a.n Mochamat Santoso (Ketua), Khairu Rahmah, Putri Dewi, dan Bhonny Bhinastiti (Anggota)	2017	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	LOLOS PIMNAS 2017
2	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2017 dengan judul “SUMPAH PALAPA“ (Super Hero Sampah Penyelamat Lingkungan dan Pelestari Alam) Sosialisasi Pembuatan Komik Penanggulangan Pencemaran Sampah Melalui Pendekatan Partisipasif di SD Negeri Sibela Timur, Surakarta a.n Bayu Asri (Ketua), Rico Amanda Yudistira dan Ariqo Arsyah Hertyawan (Anggota)	2017	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai
3	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2016 dengan judul LABU BA’JUM (Pelatihan Membuat Batik Jomputan) untuk Ibu-Ibu PKK Guna Meningkatkan Kreatifitas dan Kesejahteraan	2016	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai

	a.n Ronalddy Eko Satriawan (Ketua), Rika Okta Maulida, Shani Fella Suffah Ibnu Mashitoh dan Adhara Qana Fadhila (Anggota)			
4	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2015 dengan judul Mengenal Batik Bersama Laratika (Ular Tangga Batik Nusantara) Sebagai Media Alternatif Pengenalan Motif Batik Untuk Siswa SD Negeri Tugu Jebres Surakarta a.n Vicensia Dita A.K. (Ketua), Regina Cophita (Anggota), Martina Ratnawati (Anggota), dan Annisa Eka P (Anggota)	2015	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai
5	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2015 dengan judul "Kasur Ba'Jum" Keativitas Anak Surakarta dalam Mengenal dan Melestarikan Batik Jumputan a.n Ronalddy Eko Satriawan (Ketua), Shani Fella SIM (Anggota), Rika Okta Maulida (Anggota), dan Ajun Jefrianto (Anggota)	2015	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai
6	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2015 dengan judul “Caraka Fun” Pengenalan Aksara Jawa Melalui Media Interaktif Untuk Anak Anak Korban Trafficking a.n Charles Sari Yordan (Ketua), Eko Kurniawan (Anggota), dan Ichwan Fahmi Hardian (Anggota)	2015	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai
7	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2015 dengan judul “Kunci Mantra” (Komunitas Pecinta Permainan Tradisional) Sebagai Upaya Melestarikan Permainan Tradisional di Tengah	2015	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai

	Modernisasi Zaman Untuk SLB Panca Bakti Mulia Surakarta a.n Bayu Asri (Ketua), Jaka Triwiyana (Anggota), dan Muhammad Vicky Solihin (Anggota)			
8	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa – Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2015 dengan judul “Rebot” (Recycle Botol Tidak Repot) Penyuluhan Mengenai Daur Ulang Sampah Plastik (Botol) Untuk Pemulung di TPA Putri Cempo Yang Bernilai Ekonomis a.n Andi Taufan Nugroho (Ketua), An. Raditya Pramono (Anggota), dan Yoga Andreas (Anggota)	2015	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai
9	Hibah PKM-K (Program Kreativitas Mahasiswa – Kewirausahaan) Dikti Tahun 2015 dengan judul “Kain Baja” (Kaos Desain Peribahasa Jawa) Sebagai Upaya Pelestarian Peribahasa Jawa di Kalangan Anak Muda a.n Ade Mustajab Suwali (Ketua), Febri Oky Wicaksono (Anggota), dan Surya Nur Indrawan (Anggota)	2015	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai
10	Hibah PKM-GT (Program Kreativitas Mahasiswa- Gagasan Tertulis) Dikti Tahun 2014 dengan judul “WASURO (Wayang Super Hero) Sebagai Upaya Melestarikan Kesenian Wayang Kulit di Tengah Modernisasi Budaya” a.n Bayu Asri (Ketua), Jaka Triwiyana, dan Muhammad Vicky Solihin (anggota)	2014	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai
11	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa- Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2014 dengan judul “Reproduksi Grafika Media Limbah Kertas Metode 3R untuk Difable Surakarta” a.n Khomsin (Ketua), Yasika Valerie Oktavian Mahendra, dan Ilham Bintang Samudra (anggota)	2014	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai

12	Hibah PKM-M (Program Kreativitas Mahasiswa- Pengabdian Kepada Masyarakat) Dikti Tahun 2014 dengan judul “Hanacaraka Klik” Pengenalan Aksara Jawa Melalui Media Interaktif Untuk Generasi Muda” a.n Charles Sari Yordan (Ketua), Rizky Priya Aji, Amelia Putri, Eko Kurniawan, dan Alfin Arsad Nasrudin (Anggota)	2014	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai
13	Hibah PKM-GT (Program Kreativitas Mahasiswa- Gagasan Tertulis) Dikti Tahun 2014 dengan judul WASURO (Wayang Super Hero) Sebagai Upaya Melestarikan Kesenian Wayang Kulit di Tengah Modernisasi Budaya a.n Bayu Asri (Ketua), Jaka Triwiyana (Anggota), Muhammad Vicky Solihin (Anggota)	2014	Basnendar H, S.Sn., M.Ds	Lolos Didanai

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima risikonya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Terapan DIPA ISI Surakarta

Surakarta, 24 Oktober 2019

Basnendar Herryprilosadoso, S.Sn., M.Ds)
NIP. 197104191999031002

Lampiran Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama /NIDN /Instansi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/M gg)	Uraian Tugas
1.	Amir Gozali, S.Sn., M.Sn NIDN. 0021067404	Desain Interior	8 jam/ minggu	Koordinator dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap pelaporan dan hasil seminar, penyusunan artikel ilmiah,
				Fokus keahlian pada bidang kajian visual, budaya, figur punakawan
2.	Raden Ersnathan Budi Prasetyo, S.Sn., M.Sn NIDN. 0004106909	Desain Interior	7 jam/ minggu	Perancangan desain interior, kajian ergonomis, dan prototipe.
				Fokus penelitian bidang materi rancangan, ergonomis, penyusunan laporan, dan pangajuan HaKI.
3.	Basnendar Herry Prilosadoso, S.Sn., M.Ds NIDN. 0019047102	Desain Komunikasi Visual	7 jam/ minggu	Pelaksanaan penelitian dalam tahapan observasi, perancangan desain figur punakawan
				Fokus penelitian bidang materi display, desain komunikasi visual, penyusunan artikel ilmiah, dan bahasa rupa wayang.